L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°006 - DICEMBRE 2007 €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

CAPCOM
NOVITÀ E CLAMOROSE SORPRESE

VALVE
VISITA AI GENI DIETRO THE ORANGE BOX

PLAYSTATION EYE GAMING
I PRIMI TITOLI PROVATI

ROCK BAND

PEZZI, STRUMENTI E CANTANTI: HARMONIX CREA IL PIÙ BEL GIOCO MUSICALE DI SEMPRE?

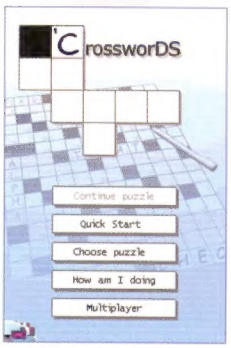
LA VENDETTA DEGLI ARCADE
E IL FUTURO DEI COIN 'OP

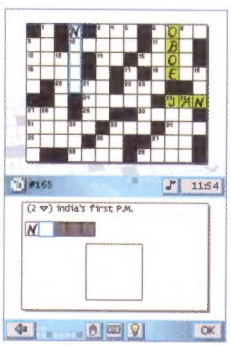
ANTEPRIME FAR CRY 2 **SPORE** ALONE IN THE DARK **KANE & LYNCH** RATCHET & CLANK FUTURE **SPEEDBALL 2**
RECENSIONI JERICHO **PGR4** SEGA RALLY **SKATE** WIPEOUT PULSE **LAIR** QUAKE WARS

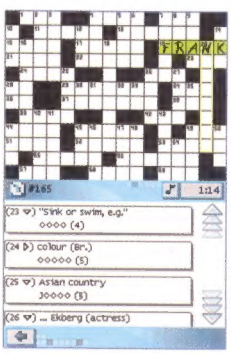
2.700 cruciverba in 5 lingue e ambiti di conoscenza differenti

Diplomi e statistiche mostrano i progressi del giocatore

Utilizzo intuitivo e riconoscimento della scrittura manuale







„GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, WII AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO"

NINTENDO DS™

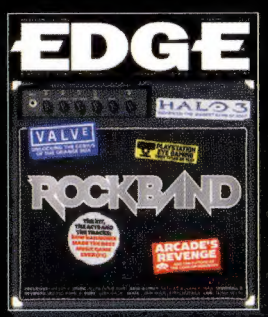
Distribuito da

KOCH MEDIA

DEEP SILVER

Independent ARTS

di Marco Accordi Rickards
Metalmark



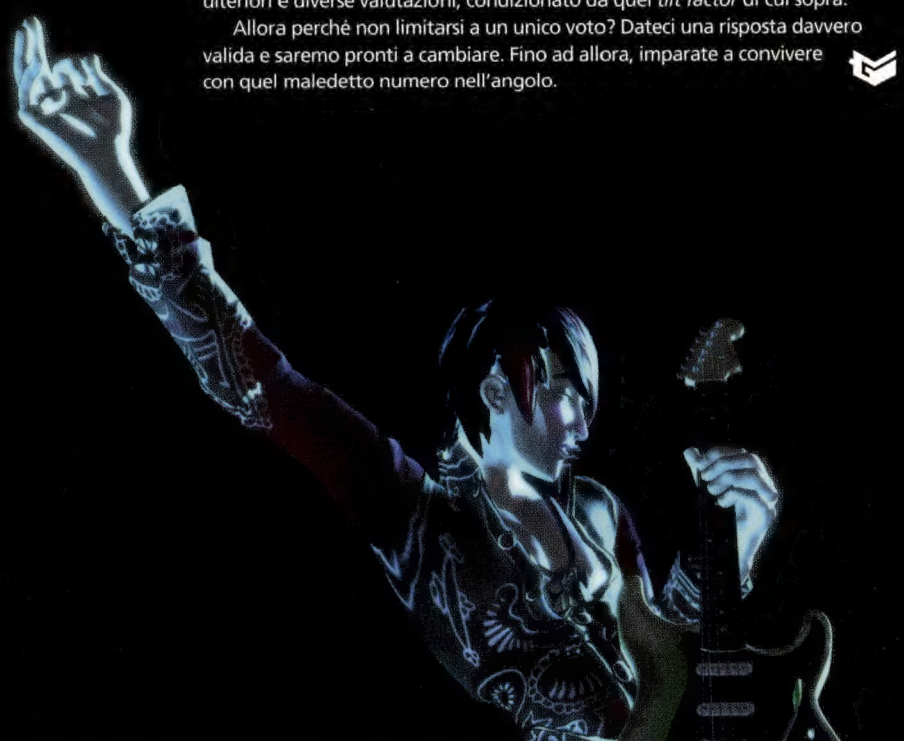
Come era prevedibile, lo scorso numero ha scatenato più di una polemica. Il motivo? Molto semplice: le recensioni di *Halo 3*, *Metroid Prime 3: Corruption* e *Bioshock* (10-8-8). E allora parliamone, di queste recensioni, affrontiamo ancora una volta l'annosa questione dei sistemi di valutazione e dei voti. Prima di tutto chiediamoci una cosa: ma i voti hanno davvero un senso? Nel migliore dei mondi possibili, forse no. Liberi dal condizionamento numerico, tutti potrebbero leggere fino in fondo i vari articoli, recependo nel modo migliore gli input dei redattori e facendosi così un'idea molto chiara del gioco esaminato. Il voto non sarebbe altro che un orpello, un dinosauro simbolo di generalizzazione, pregiudizi e razzismo culturale. Questo nel migliore dei mondi possibili.

Be', lasciate che vi informi su cosa è successo negli ultimi secoli. Nel 1716 Leibniz è morto. Strillando come un porco. La gente (e nella gente stiamo dentro anche noi... *soprattutto* noi) quel piccolo numero lo vuole, ed è pronta a tutto pur di averlo. E la sapete una cosa? Credo che ne abbia il sacrosanto diritto. Il voto altro non è che una coraggiosa riduzione sintetica di un discorso, un micro apparato critico che mostra in quale punto di una scala di valore assoluta si collochi l'opera videoludica testata.

Dove muore davvero la critica? Nelle tabelle scomposte, quelle con grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Ne parlò il nostro columnist Matteo Bittanti molto tempo fa in un suo articolo: la stampa specializzata è spesso la prima a ghettizzare il videogioco, perché lo crocifigge con i chiodi di infiniti *sub-score*, lacci di tecnicismo che imbrigliano sadicamente il corpus ludico unitario dell'opera da giudicare. Che poi è né più né meno il messaggio del film L'Attimo Fuggente. Non puoi valutare le poesie secondo mistiche tabelle critiche preconfezionate. Finisce che non le capisci.

Discutevo di questo argomento durante una recente telefonata con Riccardo Cangini di Artematica (parlavamo del 7 al suo *Diabolik*) e mi diceva, giustamente, che una recensione dovrebbe sempre includere il fattore ineffabile che sfugge alle singole voci e che, in sostanza, è quel qualcosa che strega il redattore. Giustissimo. Ma è proprio per questo che **Game Pro** esprime un unico voto. Perché potrebbe ben utilizzare il vecchio sistema a quattro voci, ma poi darebbe un giudizio finale totalmente slegato, perché frutto di ulteriori e diverse valutazioni, condizionato da quel *tilt factor* di cui sopra.

Allora perché non limitarsi a un unico voto? Dateci una risposta davvero valida e saremo pronti a cambiare. Fino ad allora, imparate a convivere con quel maledetto numero nell'angolo.



SEGNALE PERSO
SEGNALE PERSO
SEGNALE PERSO
SEGNALE PERSO
SEGNALE PERSO
SEGNALE PERSO
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
DECIDERE NON E' MAI STATO COSI' DIFFICILE
MASS EFFECT
Le forze di Saren si stanno diffondendo. E il loro obiettivo è chiaro: lo sterminio di tutte le forme viventi. Come farai a decidere chi salvare? Chi lascerai indietro? Esplora un universo di oltre 32 stelle e pianeti, ad ogni fermata ci sono decisioni di vita o di morte da prendere. Non dimenticare la tua mappa. xbox.com/masseffect
18+
www.pegi.info
Microsoft game studios
BIOWARE CORP
Mass Effect Engine / © 2002-2007 Bioware Corp. Tutti i diritti riservati. BioWare Corp. il marchio BioWare Corp. , BioWare e il marchio BioWare, Mass Effect e il marchio Mass Effect, e Mass Effect Engine sono marchi registrati o marchi della BioWare Corp. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. 2007 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Xbox e i marchi Xbox sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.
Jump in.
XBOX 360 LIVE

GAME PRO

N°6 - DICEMBRE 2007
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - Tel e Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Gianluca Loggia, Vincenzo Lettera, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Akiko Kawashima, Guglielmo De Gregori, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Eliana Bentivegna, Leonardo Vietri, Flavia Ceccarelli (disegni), Giovanna Vizzaccaro (proof reader)

Sprea editori ITALY

Sprea Editori SpA
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gmpro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT
SPREA Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso

CONFLITTO D'INTERESSI 054
Siamo andati a trovare gli apocalittici Pivotal Games nella bucolica area rurale inglese

CAPCOM FIGHTERS 060
Un reportage esclusivo dal nostro inviato in Inghilterra svela tutto il futuro dei giochi del colosso giapponese

I BENEFATTORI 066
Dopo l'intervista a Gabe Newell nello scorso numero, torniamo negli idillici studi di Valve

ARCADIA 076
L'industria coin 'op ha fatto scorta di monetine ed è pronta a schiacciare il tasto "Continua"

CONTENUTI

DICEMBRE

Questo mese

STIAMO FORMANDO UNA BAND 044
Harmonix mette su un complesso rock e si prepara a scalare le classifiche (di vendita)

Tutti i mesi

006 Start
News, interviste, approfondimenti e altro

082 U.S. Gameocracy
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

106 Time Extend
The Legend of Zelda: Majora's Mask

110 The Making of...
Outcast II

114 Studio Profile
Black Sheep Studios

115 Academy Profile
Accademia Italiana Videogiochi

116 Appunti di Game Design
Capire il videogioco per giocare meglio

118 Gli Editorialisti di Game Pro
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 Borderline
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

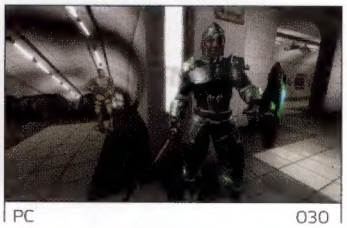
FAR CRY 2

PC 026

SPORE

PC 028

HELLGATE: LONDON



PC 030

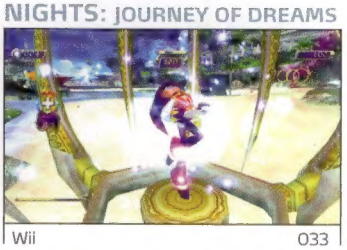
KANE AND LYNCH: DEAD MEN

360, PC, PS3 031

ALONE IN THE DARK

360, PC, PS3 032

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS



Wii 033

MARIO AND SONIC

DS, Wii 033

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

360, PS3 034

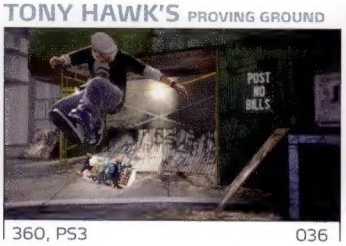
RISE OF THE ARGONAUTS

360, PC, PS3 035

SPEEDBALL 2

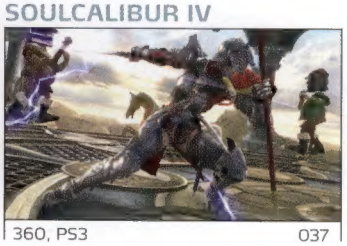
PC 035

TONY HAWK'S PROVING GROUND



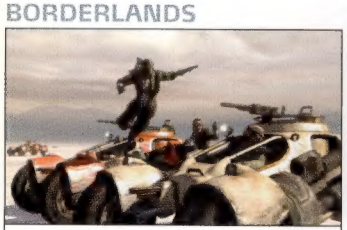
360, PS3 036

SOULCALIBUR IV



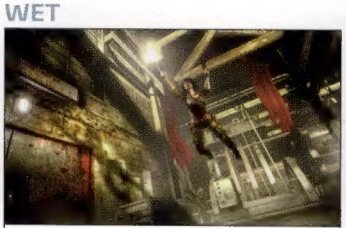
360, PS3 037

BORDERLANDS



360, PC, PS3 038

WET



360, PS3 038

CIVILIZATION: REVOLUTION

360, DS, PS3, Wii 039

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

PSP 040

ASH

DS 041

KING STORY

Wii 041

Review

PROJECT GOTHAM RACING 4

360 086

SEGA RALLY

360, PS3 093

STUNTMAN IGNITION

360, PS2, PS3 097

GRIMGRIMOIRE

PS2 100

RACHET & CLANK FUTURE

PS3 042

THE ORANGE BOX

360, PC,PS3 088

QUAKE WARS

360, PC 092

LAIR

PS3 094

THE WITCHER

PC 095

SKATE

360, PS3 096

PERSONA 3

PS2 098

SINGSTAR

PS3 099

TWO WORLDS

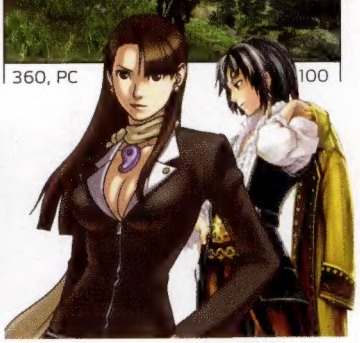
360, PC 100

JAM SESSIONS

DS 101

FINAL FANTASY TACTICS

PSP 101



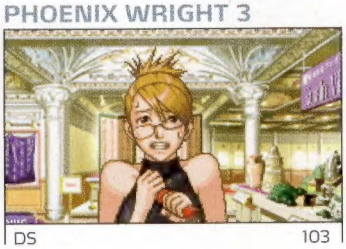
WORLD IN CONFLICT

360, PC 102

ETERNAL SONATA

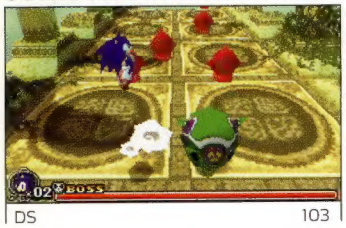
360 102

PHOENIX WRIGHT 3



DS 103

SONIC RUSH ADVENTURE



DS 103

HEROES OF MANA

DS 104

MOTOGP '07

360, PC 105

START

006 **L'hardware milleusi è il futuro?**
Sony ha dotato PlayStation di ogni funzionalità, ma dove sono i giochi?

010 **Game in Italy**
A GameCon la prima conferenza di sviluppatori italiani

012 **L'Occhio del Giudizio**
Come funziona la videocamera di PS3 con un videogioco 'da tavolo'?

014 **Bungie Studios riconquista l'indipendenza**
Dopo 7 anni Bungie impone una svolta nei rapporti con Microsoft

016 **La Torre di Benoît**
Sokal spiega come intende innovare il genere punta e clicca

017 **Nokia scopre le carte**
Il colosso finlandese torna all'assalto del settore videogiochi

018 **Brividi nell'anima**
Il nuovo producer di Silent Hill ci parla dei piani futuri riguardo la serie

019 **C'era una volta in Giappone**
L'uomo delle leggende ritorna con una nuova avventura

020 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

022 **Consigli per la lettura**
Due nuove recensioni a cura di Matteo Bittanti

023 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

START
Music Settings
Chat Settings
Settings
System Settings
Date and Time Settings
Accessory Settings
Display Settings
Sound Settings
Security Settings
SONY
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START

HARDWARE

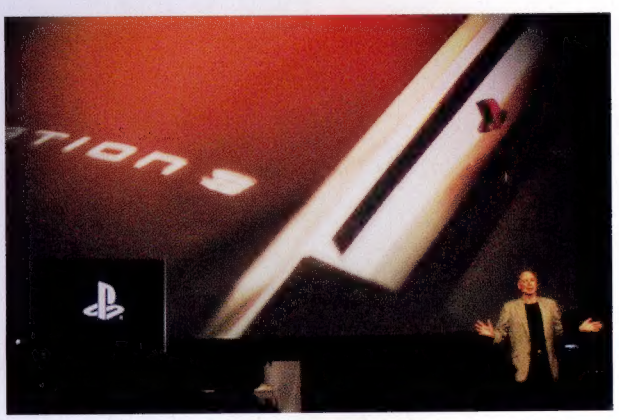
L'hardware milleusi è il futuro?

Da Lipsia in poi Sony ha dotato la famiglia PlayStation di ogni tipo di funzionalità. Ma che fine hanno fatto i giochi?

La seconda generazione di giochi PS3, *Warhawk*, *Lair* e *Heavenly Sword*, è uscita, dopo essere stata annunciata in pompa magna da Sony. E nonostante la loro cruciale importanza per rimpolpare le vendite della console, che fatica ancora a tenere il passo dei concorrenti, hanno fallito in gran parte nel raggiungere quello status di giochi irrinunciabili che Sony cerca così disperatamente in vista del Natale. Nel frattempo, il presidente di Square Enix Yoichi Wada avverte che il futuro di PS3 sarà duro se Sony non raddrizzerà la sua strategia di mercato cercando di essere più chiara sulla sua identità di piattaforma videoludica o di hub per l'intrattenimento multimediale. Questo il clima in cui si è svolta la conferenza stampa di Sony a Lipsia, tenuta dal presidente di SCEE **David Reeves**, che però non l'ha trattenuto dal dichiarare che PS3 in tre mesi ha goduto di un'impennata delle vendite più veloce rispetto a PS2, e dal prospettare entro il 2010 la vendita di 140 milioni di unità in Europa (Sony ha riportato che, a marzo 2007, aveva venduto 95 milioni di PS1, PS2 e PSP in tutto il continente). Ma all'atto pratico la conferenza ha fatto poco per smentire Wada e rimane il dubbio che Sony non sia capace di trovare una forte base su cui fondare l'attrattiva della console. Questo perché, invece di rivelare al pubblico dei giocatori la prossima generazione di titoli, ha continuato a mettere in risalto l'ambizione di imporre PS3 e PSP come piattaforme d'intrattenimento di alto profilo.

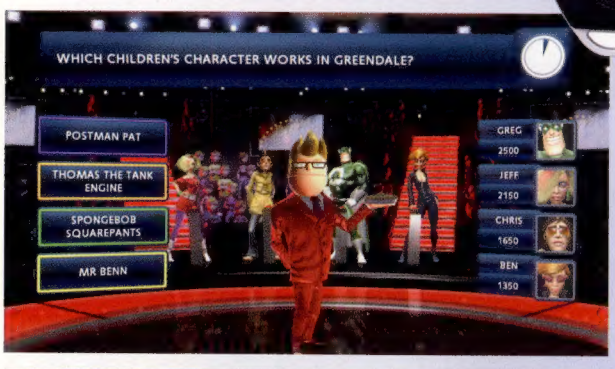
Il presidente di Square Enix Yoichi Wada avverte che il futuro di PS3 sarà duro se Sony non cercherà di essere più chiara sulla sua identità

Nato per trasformare PS3 nel centro di questa esperienza multimediale, Play TV è un decoder per il digitale terrestre, che consente di ricevere sia i segnali SD che quelli HD (dove possibile) e registrarli sul disco fisso. Previsto in Europa per i primi del 2008, con



David Reeves di SCEE ha descritto il lancio di PS3 in termini trionfanti, ma le vendite hardware mondiali rimangono modeste. Si spera che il taglio di prezzo doni un po' di vitalità alla console

Go! Explore (sopra) trasforma la PSP in un navigatore satellitare, e si aggiunge alla già nutrita schiera di funzioni non videoludiche



Sony fa la corte al panorama del social gaming, con titoli come *Buzz!* e *SingStar*. Ma posto che giochi di questo tipo non hanno bisogno della forza bruta di PS3, il potenziale pubblico sarà davvero disposto a spendere 600 euro per cambiare piattaforma?

Mentre compagnie come Nokia cercano di spingere il mobile gaming, Sony si muove in direzione opposta. Grazie al supporto di BT, PSP diventerà un potente mezzo di comunicazione video

l'aiuto della consueta interfaccia user friendly permetterà agli utenti di vedere su PSP le registrazioni TV e i programmi visti su Internet, tramite Remote Play. È innegabile che si tratti di una funzione affascinante e senza dubbio trainerà la vendita delle console portatili.

Ad allargare l'offerta di PSP penserà il set Go!, con una nuova serie di periferiche dai vari utilizzi. Go! Messenger, in collaborazione con BT, aggiungerà grazie a Sony Go! Camera video e chat vocale alla PSP, trasformandola in un sistema VOIP. Go! Explore, invece, è un add-on dal look convincente che non ha nulla da invidiare ai navigatori satellitari già esistenti, grazie alla pulizia dell'interfaccia 3D con cui vengono mostrati anche gli edifici più importanti. C'è poi la distribuzione dei contenuti di Sky TV attraverso la PSP, tra cui sport, intrattenimento, film, musica e animazione, tramite un servizio chiamato Go! Video Download. Con l'abbonamento e le opzioni pay-per-view, gli utenti avranno la possibilità di scaricare i contenuti direttamente sulle loro PSP attraverso il Wi-Fi, o via PC tramite il link USB.

Sono offerte interessanti per i fanatici dell'hi-tech, ma difficilmente tali funzioni faranno presa sul vasto mercato dei giocatori occasionali che Nintendo ha centrato con così tanta efficacia. L'altra parte della conferenza di Reeves era dunque un'ulteriore conferma di come Sony miri a ottenere il primato nell'emergente genere dei social game come *Buzz!* e *SingStar*. Fiero che *SingStar* abbia venduto così bene in Europa, Reeves ha ringraziato Phil Harrison per aver portato il social gaming nel Vecchio Continente. È in questi giochi, e in quelli che utilizzeranno il PlayStation Eye, che Sony ripone le speranze per differenziare la sua offerta da Nintendo e Microsoft.

Cruciale sia per *SingStar* che per *Buzz!* su PS3 è il PlayStation Network, attraverso il quale saranno distribuite espansioni sotto forma di quiz e brani musicali. *SingStar* permette di caricare i video delle proprie performance, mentre i giocatori di *Buzz!* potranno caricare i quiz creati da loro e scaricare quelli fatti da altri utenti. Assieme alla possibilità di comprare *Warhawk* attraverso lo Store, ciò è indicativo della volontà di fare di PSN un elemento essenziale nel quadro PS3. Reeves ha riportato che più di 645.000 account PSN, ovvero metà del bacino d'utenza europeo, sono stati registrati finora. Purtroppo, i vari problemi sperimentati dai possessori di PS3 durante la modalità online di *Warhawk*, così come i reiterati e inutili tentativi di scaricare contenuti dal network, al momento rendono PSN un'esperienza meno immediata di Xbox Live.

Questi difetti, uniti al prezzo troppo alto di PS3 rispetto alla concorrenza, fanno sì che per quei giocatori ai quali è rivolta la strategia di social gaming diventi difficile vedere la console come un possibile acquisto. La base già installata di PS3 d'altro canto consiste più che altro in giocatori assidui con gli occhi puntati su giochi come *Killzone 2*, *Metal Gear Solid 4* e *Drake's Fortune*, mentre è facile immaginare che il pubblico su larga scala abbia già optato per Wii e DS. Sarà interessante vedere in che modo il taglio del prezzo di PS3, previsto per Natale, gioverà al profilo della console. Anche se i recenti annunci di Sony erano ammirevoli, la loro presentazione non ha scrollato di dosso ai più la sensazione che la sua strategia sia schizofrenica e troppo sparpagliata tra giocattoli tecnologici, social game e giochi per videogiocatori esperti. E, al giorno d'oggi, l'immagine è più importante che mai. Microsoft insegna.

Il prezzo di PS3 è giustificato in parte dalla possibilità di leggere i dischi Blu-ray, ma il nuovo formato deve ancora imporsi sul mercato. Agli occhi del cliente medio, Play TV (sotto) è forse la prospettiva più indicata

Il PlayStation Eye è robusto come ci si aspettava, e le sue capacità di calcolo superano di gran lunga quelle del suo predecessore

Gioco di sguardi

La prima ondata di software PS Eye prende forma

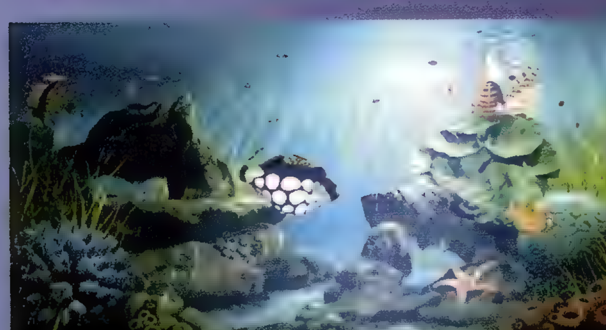
L'hardware è stato lanciato quest'estate, ma i primi software compatibili con PlayStation Eye arrivano solo adesso, sfruttando una risoluzione quattro volte maggiore rispetto all'Eye Toy, nonché un framerate e una sensibilità raddoppiati.

Si spera che il software migliorerà di pari passo in quest'ultima generazione, ma all'atto pratico la situazione è ambigua. Aqua Vitae è il tipico screensaver con i pesci tropicali, che vanno nutriti strisciando le dita in cima a un acquario virtuale. Trials of Topoq consiste nel far rotolare una pallina in giro per dei livelli, che si modificano a seconda di quello che la telecamera cattura: muovendo le braccia e il corpo si possono alzare aree del pavimento, creare pareti e buchi mentre la palla scivola verso il basso. I livelli diventano sempre più difficili e la curva di apprendimento è definita, ma alla lunga si può rivelare alquanto irritante perché non si può mai davvero far rotolare la palla con il movimento del proprio corpo, ma solo modificando l'ambiente circostante.

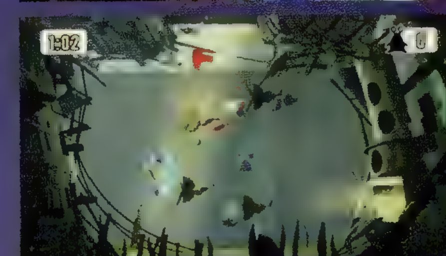
> *Eye Toy* ha visto emergere usi innovativi, e le possibilità di gioco online di PS Eye sono ancora tutte da esplorare

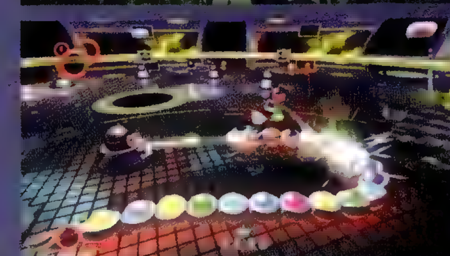
Ben più importante è il titolo di lancio *Operation: Creature Feature*. In questo gioco dei piccoli mostri chiamati "Snalls" vengono attratti dal movimento della videocamera e devono essere guidati attraverso dei labirinti che nascondono vari ostacoli. Le risposte ai movimenti sono veloci, anche se si aprono i palmi delle mani, e combinati con gli strani suoni dei mostriciattoli rendono il gioco un'esperienza [illegible]. È un'esperienza breve, ma molto divertente, e forse è il primo gioco per videocamera video a non imporre restrizioni. [illegible] si tratta in entrambi i casi di prove di concetto [illegible], perché non [illegible] alla stessa maniera con un [illegible]. *Eye of Judgement*, titolo [illegible] nel lancio, è [illegible] con gli altri, ed è più pensato per usare la tecnologia in modo [illegible] piuttosto che per innovare il gameplay. In particolare, l'assenza di specifiche animazioni di combattimento sembra un'opportunità persa piuttosto che una prospettiva colta, e il fatto che si possa interagire solo in tre modi con le immagini digitali emesse dalle carte lascia intendere che lo sviluppatore accetti l'idea che il titolo venderà solo a un pubblico già appassionato piuttosto che cercare nuovi giocatori.

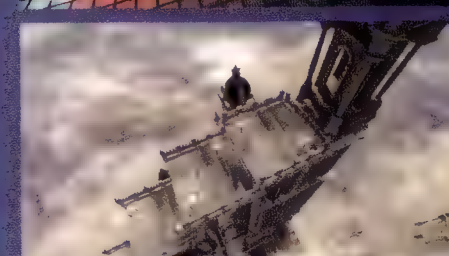
A questi titoli si affiancano altri giochi in cui PS Eye viene integrato in modo più tradizionale. L'altrimenti irritante Snakeball dà la capacità ai giocatori di mettere la loro faccia sui record, mentre SingStar permette agli utenti di registrare il replay delle loro performance. EyeToy con il tempo ha visto emergere usi più innovativi, come EyeToy Kinetic, e le ampie possibilità di gioco online con PS Eye (che può registrare audio così come zoomare su più livelli) sono ancora tutte da esplorare.



Aqua Vitae offre la classica diversione di uno screensaver, e l'innovazione garantita da PS Eye è insignificante. Si possono comunque scegliere i tipi di pesci nell'acquario. [illegible]







Dall'alto: *Eye of Judgment, Operation: Creature Feature, Snakeball* e *Trials of Topoq*. Ogni gioco usa a modo suo i dati rilevati da PS Eye, e fa intuire che in futuro vi saranno più giochi a intraprendere la via della sperimentazione

L'altra faccia del Made in Italy

La conferenza di sviluppatori Game in Italy è la risposta a chi crede che l'Italia sia solo pizza, calcio e pirateria

Già a partire dalla prima edizione di GameCon, il Salone del Gioco e del Videogioco che ha debuttato lo scorso dicembre a Napoli, molti si sono chiesti come mai un evento tanto innovativo e all'avanguardia non si svolga, quasi come da tradizione, al nord o al centro Italia. Perché il capoluogo partenopeo è stato scelto come città ospite, dando improvvisa importanza a quel Meridione che spesso e volentieri è estraneo a fiere di questo tipo? Forse il motivo di tale scelta rientra in un tentativo di superare la barriera dei pregiudizi, con l'intenzione di voler cavalcare una coraggiosa ondata di cambiamento. Dopotutto la Campania è la regione italiana con il maggior numero di videogiocatori, il che spiega in parte l'ottima affluenza alla passata edizione dell'evento. E il secondo appuntamento di GameCon, che si terrà dal 7 al 9 dicembre alla Mostra d'Oltremare di Napoli sotto la direzione di Claudio Curcio, risulta ancora più ricco del precedente, proponendo un'iniziativa nuova e unica all'interno del panorama italiano.

Si tratta di **Game in Italy**, la prima conferenza dedicata allo sviluppo dei videogiochi in Italia che, oltre a riunire tutte le realtà di development nostrane, darà ampio spazio agli sviluppatori in erba che hanno voglia di farsi conoscere e di mettere in mostra le proprie idee e capacità di fronte a nomi importanti come Milestone e Artematica.

La conferenza sarà introdotta da Black Bean, publisher internazionale tutto italiano del gruppo Leader, che infatti aprirà le danze attraverso una keynote del direttore marketing Fabrizio Vagliasindi, docente IULM nonché autorità indiscussa nel settore videoludico. Il sostegno di Black Bean [cui è dedicato uno speciale su questo stesso numero di **Game Pro**] è significativo, poiché a questo publisher si devono alcuni dei titoli più rilevanti sviluppati in Italia, tra cui un brand del calibro di *Superbike*, prodotto che testimonia come il made in Italy videoludico possa essere apprezzato e riscuotere successo anche all'estero.

Venendo ai veri protagonisti dell'evento, cioè gli sviluppatori, troviamo in primis le due più importanti realtà italiane: Milestone e Artematica. Questi sviluppatori, che avete avuto modo di conoscere anche attraverso i passati numeri di **Game Pro**, rappresentano le due maggiori aziende di development italiane. Sarà il presidente Antonio Farina a partecipare alla conferenza in nome di Milestone, compagnia che si è occupata del sopraccitato *Superbike* per Black Bean e che, fin dalla sua nascita nel 1996, si è dimostrata notevolmente affine al genere racing, per poi entrare a far parte nel 2002 del Gruppo Leader. Ad esprimere il punto di vista di Artematica sarà invece il fondatore e CEO, Riccardo Cangini, che avrà modo di parlare della decennale esperienza della sua azienda nel game development italiano, soprattutto nel campo dei titoli

Jans Peter Kurup, Game Director di Kane & Linch presso IO Interactive, è la guest star internazionale di GAME IN ITALY, la conferenza di sviluppatori italiani di videogiochi che si terrà a GAMECON, presso la Mostra d'Oltremare di Napoli, sabato 8 dicembre.

sportivi e delle avventure grafiche, con le trasposizioni di fumetti come *Martin Mystère*, *Jonathan Danter: Nel sangue di Giuda* e il recentissimo *Diabolik: The Original Sin*. Riccardo Cangini, che a Game in Italy presenterà alcune novità di Artematica in anteprima mondiale, affronterà l'argomento dei videogiochi e dell'uso di licenze, andando a toccare un tasto che, specie di questi tempi, è assai delicato.

A Game in Italy saranno presenti anche team più recenti, ma non per questo meno interessanti: è il caso di Twelve Interactive, compagnia fondata nel 2003 da Giuseppe Crugliano e specializzatasi in titoli per console. In occasione della conferenza, Crugliano parlerà dei progetti della sua azienda che, nelle ultime settimane, ha visto pubblicare *Crash Dummy*, il suo ultimo action multipiattaforma. Giocano invece in casa i ragazzi di Raylight Studios, team di sviluppo campano nato nel 2000 e rapidamente divenuto sviluppatore per Game Boy Color e Advance. Raylight, straordinariamente abile nello sfruttare l'hardware sul quale lavora, è in transizione verso nuovi e più prestanti sistemi, e non perderà occasione di mostrare i frutti del suo lavoro. All'appello non mancherà poi Black Sheep Studios, società che dal 2000 si occupa di videogiochi, cinema e fumetti, e che ha portato sugli scaffali FPS come il controverso e provocatorio *Il Rosso e il Nero*. A fare da portavoce all'evento sarà Raoul Carbone, amministratore e art director dell'azienda. E ancora, parteciperanno l'Accademia Italiana Videogiochi (AIV) di Luca De Dominicis; il gruppo Initium Studios di Carlo Fabricatore, collaboratore del CNR ed ex designer e project manager per Atari su *Outcast 2* [potete leggere l'appassionante racconto in esclusiva mondiale sul 'Making of' di questo numero]; la piattaforma Play-ON da sala giochi di Angelo Gennatiempo.

Per l'occasione sarà inoltre presente un vero e proprio ospite d'eccellenza. Parliamo di Jans Peter Kurup, game director di IO Interactive, lo studio danese che ha sviluppato titoli del calibro di *Hitman* e *Kane & Lynch: Dead Men* (entrambi pubblicati da Eidos).

Come abbiamo già anticipato, all'interno della conferenza sarà data ampia visibilità anche ai giovani e talentuosi game designer italiani. Durante l'evento verrà infatti presentato il vincitore del contest di game design organizzato da GameCon in collaborazione con il sito GPI Game Programming Italia (www.gameprog.it), il quale avrà la possibilità di presentare il proprio concept di fronte a tutti i grandi team di sviluppo presenti. Un'occasione di certo non da poco, che darà finalmente una concreta possibilità di farsi notare e di conoscere le reali opportunità di lavoro a chiunque voglia intraprendere un futuro da game designer in Italia.

Newswire

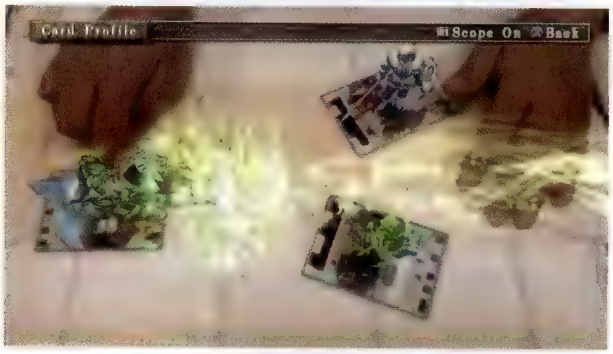
La grande occasione

Se siete appassionati di videogiochi e il vostro sogno è diventare game developer, non fatevi sfuggire l'occasione della vostra vita. Che siate programmatori, artisti, game designer, musicisti o scrittori, armatevi di un buon numero di copie del vostro curriculum e di CD con le vostre opere o demo e venite a seguire Game in Italy presso GameCon: avrete la possibilità di sottoporre la vostra candidatura a tutti i più grandi team di sviluppo del Paese. Molte aziende cercano nuovi collaboratori o offrono stage e altre opportunità di inserimento ma faticano a trovare personale qualificato e motivato. Che cosa aspettate? Il destino non busserà da solo alla vostra porta: sta a voi dargli una mano.

Con una punta di soddisfazione, segnaliamo che ideatore e curatore dell'incontro è il nostro Marco Accordi Rickards, da quest'anno Direttore Culturale di GameCon. "Il videogioco rappresenta un mezzo di comunicazione ed espressione artistica del pensiero", afferma Metalmark, "ma anche un prodotto innovativo, tecnologico e altamente competitivo nell'industria dell'entertainment". È forse giunto il momento in cui anche il mercato italiano se ne sta rendendo conto? Certo è che si comincia a respirare aria di cambiamento: chissà che Game in Italy non accenda la miccia che rivoluzionerà lo scenario dello sviluppo videoludico in Italia.

L'Occhio del Giudizio

Come funziona la videocamera di PS3 con un videogioco "da tavolo"?



PlayStation Eye viene puntato su un tavolo da gioco, e collocandoci le carte salteranno fuori le creature che le abitano: potranno anche rispondere (in modo limitato) al vostro 'tocco'

Tra i titoli PS3 che fanno uso della periferica PlayStation Eye, uno in particolare si distingue per la sua capacità di coniugare la nuova tecnologia con un concept solido ma di nicchia, e anche per spianare la strada a nuove possibilità. **Yusuke Watanabe**, producer di *Eye of Judgment*, ci descrive quest'idea.

Cosa ha ispirato il concept alla base di *Eye of Judgment*?
Rimasi enormemente colpito la prima volta che vidi la nuova telecamera Sony: decisi quindi di trasmettere lo stesso stupore agli altri. Così, quando cercai un nuovo concept adatto allo scopo, pensai subito a come poter giocare con le carte collezionabili in modo diverso.

"Anni fa discutevamo a pranzo, dicendo: 'Non sarebbe grandioso se un personaggio saltasse fuori da una carta?'. Ora la tecnologia ci da la possibilità di farlo. Bisogna tenere sempre strette le proprie idee"

Sotto la tecnologia si cela un normale gioco di carte collezionabili?
Le carte collezionabili sono le fondamenta di *Eye of Judgment*, che in più possiede le attrattive di un gioco da tavolo; è proprio la sensazione 'tattile' del gioco che potrebbe interessare un più vasto pubblico. È un po' come gli scacchi. C'è un fantastica miscela di elementi. Penso che il non aver mai giocato ad un gioco di carte collezionabili prima di questo titolo mi abbia aiutato nel renderlo appetibile a più persone. Su ogni carta sono riportate le statistiche, quindi possono essere usate anche senza il videogioco. Ma se almeno un amico ha una PS3 allora spero che potranno incontrarsi e divertirsi con la telecamera e il gioco!

Crede che usare una periferica hi-tech come punto d'accesso per i passatempi tradizionali sia un modo valido per attirare i non giocatori verso quella tecnologia?
Certo, credo che questa sarà una delle strategie che in futuro porteranno avanti PS3. E credo che intrigherà alcuni gruppi di non giocatori, così come gli stessi giocatori. È un modo per noi di espandere il nostro pubblico, sicuramente.

In qualità di game producer, quali sono secondo lei gli aspetti principali nel concept di *Eye of Judgment*?
Credo che la prima cosa sia riuscire a trasmettere curiosità al giocatore, anche per le piccole cose, e la seconda avere i mezzi per tenerla viva. Per quanto riguarda *Eye of Judgment*, qualche anno fa stavamo discutendo a pranzo, dicendo: "Oh, non sarebbe grandioso se un personaggio saltasse fuori da una carta?". E adesso la tecnologia ci dà la possibilità di farlo. Bisogna quindi tenere strette le proprie idee, e mai scacciarle via pensando che siano irrealizzabili, perché potranno vedere luce in futuro. Avere fede nelle proprie idee è il terzo e ultimo ingrediente.

Come pensate di fermare le persone che copieranno illegalmente le carte da gioco?
Le carte vengono create in modo tale che copie a colori o scansioni non funzionino con l'Eye, e senza strumenti di produzione industriale non è possibile dar vita a carte utilizzabili. Qualcuno potrebbe trovare un modo, ma dovrà faticare non poco.

Ci sono progetti riguardo contenuti scaricabili ed espansioni?
Essendo un gioco di carte collezionabili, le espansioni sono importanti per tenere alto l'interesse, e quindi verranno introdotte nuove carte. Saranno disponibili sia in forma cartacea che scaricabile, e forse distribuite anche su disco.

Se tralasciamo gli orridi disegni su alcune delle carte collezionabili, si scopre che *Eye of Judjment* cela un profondo lato strategico

FASA Studio chiude i battenti

A seguito delle recenti voci che lo volevano in difficoltà, il team di sviluppo di *Shadowrun* si è definitivamente sciolto. Dopo la tiepida accoglienza della critica ricevuta dal titolo, Mitch Gitelman, manager di FASA Studio, ha puntato il dito contro i recensori, ritenendoli colpevoli di non averne riconosciuta l'innovazione. Malgrado il numero di giocatori sia stato compromesso dall'uscita della beta di *Halo 3*, FASA Studio ha continuato a supportare la community fino all'annuncio ufficiale della chiusura. Ad ogni modo, Gitelman è lieto di precisare che metà del team attualmente lavora in Microsoft.

7+
www.pegi.info

Sguaina la spada e preparati per l'avventura!

Wi-Fi

NINTENDO DS lite

Il destino di Link nelle tue mani!

Grazie al nuovo sistema di controllo touch screen, il destino di Link è davvero nelle tue mani! Tetra è stata catturata da una misteriosa nave fantasma e Link si lancia in un'audace missione di soccorso. Navigherà attraverso isole e terre sconosciute, esplorando antichi percorsi e superando mille pericoli... Riuscirà a scoprire il segreto della misteriosa Clessidra Fantasma?

Nuovo colore Silver!

SOUND BYTES

"Occhiate scandalizzate si sono rivolte verso Xbox 360, PlayStation 3 e Nintendo DS dopo la scoperta della presenza di software che consente agli utenti di inviare e ricevere segnali radio. Gli esperti di sicurezza temono che le console possano essere utilizzate da sospetti terroristi per parlare con i complici e progettare i massacri. In un rapporto visionato dal Sun, essi avvertono inoltre che la vecchia PlayStation 2, la cui presenza è attualmente consentita nelle carceri, può essere modificata per supportare conversazioni private"
The Sun porta alla luce il legame shock tra console e terrorismo

"Non ho intenzione di insultare i sostenitori di *Devil May Cry:* il problema è che il producer di *DMC4* ha insultato *Ninja Gaiden* per primo. Se lui pensa davvero che *Dragon Sword* non sia un action, allora gradirei, visto che è così sicuro di sé, che mi mostrasse *Devil May Cry 4.* E mi piacerebbe vedere se davvero potrà battere *Ninja Gaiden 2*"
Tomonobu Itagaki lancia il guanto della sfida a Capcom

"Non sono state né Sony né Insomniac a profanare la cattedrale di Manchester in *Resistance: Fall of Man*. Sono i Chimera a farlo. Quando torna la calma, la cattedrale si svuota e il giocatore può esplorare quanto tempo vuole il suo labirintico interno: è un momento per fermarsi e riflettere, forse addirittura meditare sulla relazione tra Dio, l'Uomo e l'Alieno"
Il ricercatore, critico e designer di videogiochi **Ian Bogost** difende animatamente lo shooter Insomniac

"Di solito non credo nei fantasmi, ma vi garantisco che *[Lair]* era vittima di una qualche maledizione. A ogni consegna importante succedeva qualcosa di assurdo e le cose non andavano mai per il verso giusto"
Il director **Julian Eggebrecht** di Factor 5 spiega le vicissitudini dello sviluppo di *Lair* ricorrendo ai fenomeni paranormali

INDUSTRIA

Bungie Studios riconquista l'indipendenza

Dopo 7 anni e un franchise milionario del calibro di *Halo*, Bungie impone una svolta nei rapporti con Microsoft

Cosa sarebbe adesso Xbox senza Bungie? Anche se il comunicato diramato da Microsoft asseriva il contrario, non si può negare che il successo della prima console di casa Redmond sia stato in gran parte trainato da *Halo*, che ne ha anche delineato la personalità tutta occidentale incline a sparatutto e massiccio uso della potenza grafica.

Halo è il gioco-immagine di Xbox 360 quanto lo era di Xbox, e la dimostrazione è negli straordinari risultati di vendita: 300 milioni di dollari di guadagno in pochi giorni. Per non parlare del fenomeno di massa che è riuscito a creare, guadagnandosi un posto su praticamente qualunque tipo di media. È giunta quindi come un fulmine a ciel sereno la notizia che, dopo la trilogia di *Halo*, sarebbe cambiato il tipo i rapporto tra Bungie e Microsoft. Il tempismo di tale notizia lascia intendere come Bungie avesse già pianificato tutto, e il clamore suscitato ha gettato ancora più nel disordine una situazione che forse è più semplice di quanto non sembri, almeno stando a quanto asserisce il rassicurante comunicato ufficiale di Microsoft.

'Evoluzione' è la parola chiave del testo: il rapporto tra Microsoft e Bungie non si è sciolto, si è semplicemente evoluto in una collaborazione bilaterale che porterà vantaggi a entrambi le parti. Allo stato delle cose è difficile che si riesca a vedere entro tempi brevi il logo di Bungie Studios girare su un Wii o una PS3, come invece molti speravano. La diffusione degli screenshot di una versione DS di *Halo* sembravano essere i primi frutti della mossa studiata da Bungie, salvo poi essere rientrati nella categoria dei giochi cancellati, dopo la smentita ufficiale. Secondo l'accordo, infatti, spetta a Microsoft decidere che cosa fare del franchise *Halo*, e questo include ovviamente anche le console sulle quali portare il gioco. Non solo, Bungie è tenuta ad avere un occhio di riguardo per 360, cosa che a loro sembra non dispiacere più di tanto essendosi sempre trovati bene sviluppando su questa console. D'altro canto, essa rivendica la sua indipendenza come Bungie LLC, il che vuol dire per loro un ritorno alle origini come azienda autonoma, di cui comunque Microsoft mantiene una quota.

La casa di sviluppo inoltre potrà godere dei vantaggi derivati da un appoggio importante come Microsoft, come la collaborazione con Peter Jackson per quanto riguarda il franchise di *Halo*, pur potendo comunque esplorare nuove possibilità e spazi creativi.

Bungie Studios, pur essendo sempre affezionata ad *Halo*, è al lavoro su delle nuove proprietà intellettuali, che spera di imporre a livello mondiale proprio grazie a questa rinnovata collaborazione. Allo stesso tempo, l'idea di un *Halo* sviluppato da uno studio che non sia il loro non li disturba, anche perché questo sta già succedendo da tempo con Ensemble Studios e *Halo Wars*.

Allo stato delle cose, Bungie e Microsoft sono vincolate solo da un sodalizio perdurato negli anni. Se le cose rimarranno invariate, o se le recenti asserzioni si riveleranno semplice diplomazia, è però ancora tutto da vedere.

Microsoft non ha nessuna intenzione di lasciare *Halo* in mani poco esperte. Non a caso dietro l'RTS *Halo Wars* ci sono gli Ensemble Studios di *Age of Empires* e *Age of Mythology*

Nel prossimo episodio non ci sono limiti di velocità.

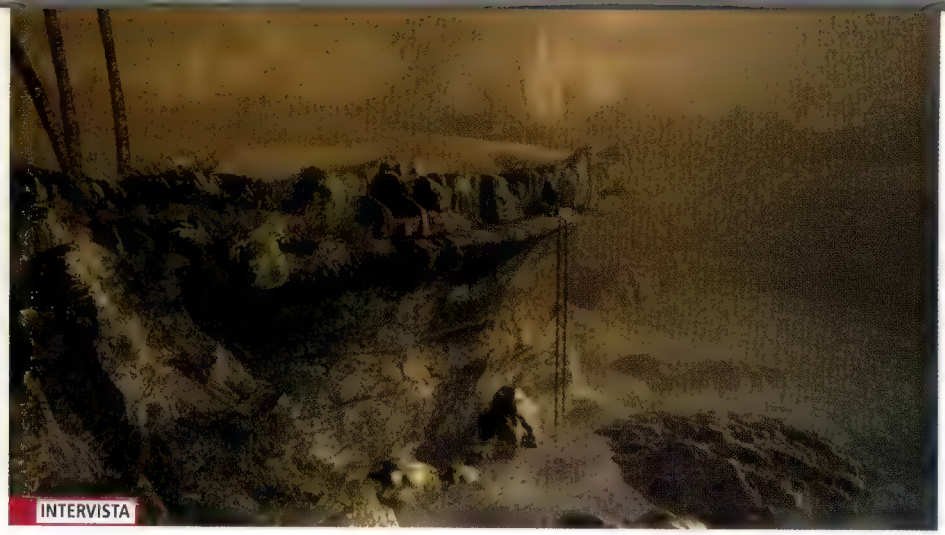
Ami giocare? Anche Nokia N81 8GB. Con i tasti dedicati al gioco ed una migliore qualità del suono, ti porta a un livello superiore del divertimento. Con 8GB di memoria non avrai problemi ad archiviare giochi, musica o video. E con i tasti di controllo intuitivo il tuo divertimento è a portata di click. Puoi essere un pilota di auto da corsa, un appassionato di musica o di film. Il prossimo episodio del divertimento sta per cominciare.

Vivi l'esperienza del prossimo episodio su **it.n-gage.com**

n·gage gameloft ASPHALT 3 STREET RULES

Entertainment. The next episode.

Copyright © 2007 Nokia. Tutti i diritti riservati. Nokia, Nseries e N81 8GB sono marchi registrati di Nokia Corporation. Altri nomi di prodotti o di società qui menzionati possono essere marchi o nomi commerciali dei rispettivi proprietari.
Per maggiori informazioni sulla garanzia 24 mesi www.nokia.it/garanzia



La Torre di Benoît

Sokal spiega come intende innovare il genere punta e clicca e sfruttare le potenzialità di una console tanto diversa dal PC

Benoît Sokal, fumettista belga, è l'ideatore dei due *Syberia*, nonché fondatore di White Bird Studios. Attualmente è al lavoro su questa nuova avventura punta e clicca dalle tinte gialle e fascinosamente rètro. Lo abbiamo intervistato per saperne di più su *Sinking Island* e sulla versione DS del gioco.

Quanto sarà lungo approssimativamente il gioco, e come sarà strutturato?
Questa è sempre una domanda difficile. C'è una storia che mi piace e che dice: quando si chiede agli ingegneri della Rolls Royce quanto vadano veloce le loro macchine, rispondono sempre "veloce abbastanza". A parte gli scherzi, la lunghezza di *Sinking Island* dipende dall'abilità del giocatore e dalla sua conoscenza dei meccanismi delle avventure. Direi che questo gioco è più difficile di quelli che ho realizzato in precedenza. Per un 'casual gamer' scommetterei sulle 15/20 ore...

Ha intenzione di introdurre particolari innovazioni nella formula dell'avventura punta e clicca?
Sì, spero che *Sinking Island* introduca qualcosa di nuovo con l'innovativo strumento/interfaccia chiamato PPA (Personal Police Assistant). È uno strumento che permette al giocatore di raccogliere, combinare e analizzare gli indizi e le dichiarazioni per poter risolvere i puzzle. Abbiamo diviso l'intera storia in 12 'mandati' che il giocatore dovrà risolvere per scoprire la verità finale.

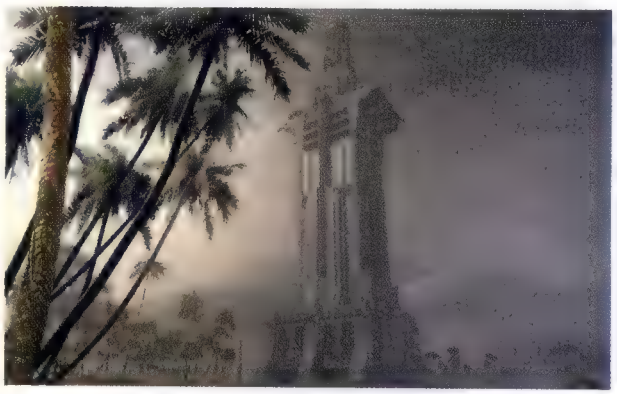
***Sinking Island* sarà il primo di tre episodi dedicati alle indagini dell'investigatore Jack Norm. Se il gioco avrà successo, le piacerebbe trasformarlo in una vera e propria serie, nello stile dei più famosi cicli di gialli letterari?**
Abbiamo pensato a una serie fin dal principio e stiamo già lavorando sul prossimo episodio (sarà ambientato in un teatro e il luogo del crimine sarà il palco). Non ho ancora deciso se ci sarà Jack Norm o un altro eroe/eroina...

Svilupperete *Sinking Island* anche su DS. Per quale motivo di preciso avete ritenuto la console Nintendo tanto adatta al gioco o a questo genere?
È sembrato sia a me che ai miei colleghi alla White Birds che la comunità di giochi d'avventura si stia allargando anche alla console DS. Il successo di giochi come *Hotel Dusk* è molto incoraggiante e sta offrendo alle avventure un nuovo campo di espressione. L'avventura è divertente da giocare sul DS e ci sono molte cose che si possono fare con il pennino. Nel caso di *Sinking Island* il PPA è perfettamente adattabile al DS, ed è molto divertente realizzare il porting.

> **"L'aspetto interessante del DS è che non è una console incentrata sulla tecnologia. Offre più spazio alla creatività, senza imporre ai programmatori limiti tecnici inarrivabili"**

State incontrando particolari difficoltà nello sviluppo dello stesso gioco su due piattaforme tanto diverse, specie tecnicamente? In cosa differiranno le due versioni, a parte ovviamente l'uso del touch screen su DS?
L'aspetto interessante del DS è che non è una console incentrata sulla tecnologia. Offre più spazio alla creatività, senza imporre ai programmatori limiti tecnici inarrivabili. Ci sono molte differenze fra le due versioni, anche se la trama, le ambientazioni e le caratterizzazioni rimangono le stesse. È un po' presto, comunque, per parlare della versione DS: è prevista per la prossima primavera.

L'ex ispettore Jack Norm ha solo tre giorni a disposizione per scoprire chi è l'assassino di Walter Jones, vittima ma allo stesso tempo responsabile dell'imminente disastro naturale. Sono in molti a odiare il magnate ma, assicura Benoît, solo uno è il colpevole tra la lista dei dieci sospettati principali



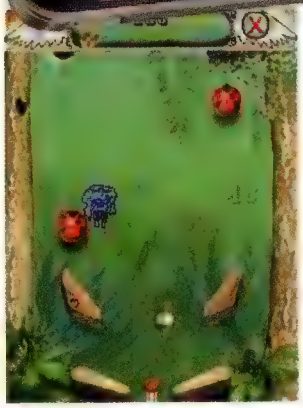
L'imponente torre stile Art Dèco affonda l'isola a ogni tempesta, che rischia di finire negli abissi assieme alla risoluzione dell'intricato caso

La moderna interfaccia PPA dimostra che, nonostante il poco clamore, il genere punta e clicca non ha la minima intenzione di abbandonare la scena

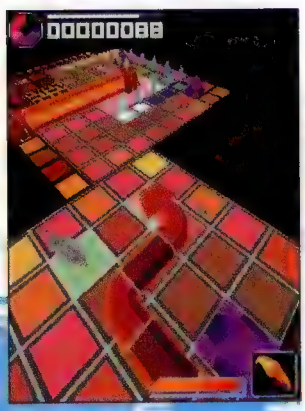
MOBILE

Portatili per tutti i gusti

Nokia sostiene la versatilità universale della sua nuova tecnologia. Riuscirà anche a sfuggire ai soliti vecchi videogiochi?



L'interesse suscitato dalla nuova versione di *Mile High Pinball* dipenderà dalle sue tavole scaricabili. Saranno a pagamento, ma va ricordata la capacità di Nokia nel rendere gli acquisti più appetibili. *Creatures of the Deep* (sinistra), invece, regala una rilassante esperienza di gioco che sembra stranamente adeguarsi al formato mobile: un obiettivo raggiunto grazie all'uso della tecnologia del cellulare e alla sua natura particolare e senza pretese

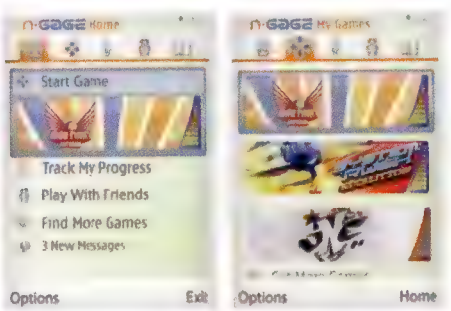


Dopo una lunga serie di esperimenti, ecco l'ultima incarnazione di *Snake* da parte di Nokia: *Snakes Subsonic*. Come nei recenti capitoli, vi muoverete in 2D all'interno di uno scenario 3D

In termini pratici, questi cellulari dispongono di un bottone circolare sfruttabile come D-pad e di due pulsanti da gioco a fianco dello schermo, e possono essere utilizzati sia orizzontalmente che verticalmente

Il mobile gaming ha sempre sofferto di una sorta di crisi d'identità. I giochi per cellulari sono spesso derisi rispetto ai loro fratelli maggiori: sembrerebbe una situazione scoraggiante, ma con la formazione, da parte dei maggiori publisher, di specifiche divisioni per il mobile gaming, il settore non potrà che crescere in qualità e, si spera, in creatività. Nokia sembra ora riprendersi dal KO dell'originale N-Gage creando diversi cellulari della serie N (N81, N73, N93, N93i, e N95) e incorporando in essi l'interfaccia N-Gage, piuttosto che creare uno strumento di gioco che può essere utilizzato anche per effettuare chiamate. In teoria è una buona idea, viste le scarse possibilità che un non giocatore acquisti un dispositivo del genere. In termini pratici, questi cellulari dispongono di un bottone circolare sfruttabile come D-pad e di due pulsanti da gioco a fianco dello schermo, e possono essere utilizzati sia orizzontalmente che verticalmente.

Il design è ben integrato, e l'interfaccia di base si ispira ampiamente a quella di Xbox Live. L'opzione Track My Progress (il Gamerscore, per intenderci) suddivide i punti guadagnati in giochi singleplayer, multiplayer e di community. In Show Room è possibile trovare e provare i nuovi giochi, mentre non mancano classifiche e leaderboard per saziare la fame di competizione. Forse, l'aspetto più interessante dell'interfaccia è proprio l'enfasi data al multigiocatore, sia esso competitivo o



L'interfaccia N-Gage permette di navigare tra vari portali. Fra i più interessanti figurano la lista amici e l'elenco degli obiettivi completati, i quali aggiungono profondità alla competizione

La nuova gamma di cellulari Nokia vede in testa l'eccellente e tuttofare N95 da 8GB (al centro). All'evento Go Play l'azienda ha anche lanciato un servizio di download di brani musicali

cooperativo: circa il 50 per cento dei titoli di lancio sono infatti ideati per il multiplayer. È una scelta che può favorire il mobile gaming più di qualsiasi gioco di serie A prodotto dai migliori publisher, nonostante non si sia ancora vista una vera killer app fra i prodotti presentati al recente evento Go Play organizzato da Nokia. Fra i titoli più interessanti figura senz'altro *Creatures of the Deep*, un simulatore di pesca che utilizza la telecamera del cellulare per permettere al giocatore di lanciare la lenza e il GPS per rilevare la specifica posizione geografica, non senza un tocco d'ironia: trovandosi in Scozia, ad esempio, sarà possibile catturare Nessie.

Ma non solo in questo si esprime l'assetto da battaglia di Nokia: la società ha infatti stretto un accordo con Capcom, che si è recentemente gettata proprio nel mercato dei giochi su cellulare producendo versioni mobile dei suoi ultimi successi, per la pubblicazione di alcuni titoli sviluppati direttamente per l'ambiente N-Gage che verranno resi disponibili a partire dal 2008: l'inclusione di un servizio simile al Live nella tecnologia di N-Gage permetterà, inoltre, di fornire questi stessi prodotti di una modalità multiplayer. Yusuke Yoneda, capo della divisione Mobile di Capcom, ha peraltro già affermato che ciò comporterà, ovviamente, l'arrivo di alcuni dei franchise più conosciuti della casa sulla piattaforma N-Gage. Dato il grande bisogno di titoli forti per preparare la rinascita del formato, Nokia ha mandato a segno un'ottima mossa, che potrebbe realmente produrre i frutti sperati. Saranno tutti questi fattori, se le cose andranno per il verso giusto, a decidere se la rinnovata strategia di Nokia riuscirà a conferire al mobile gaming la dignità che merita, rendendolo un tassello importante dell'industria odierna.

INTERVISTA

Brividi nell'anima

Il nuovo producer di *Silent Hill* ci parla dei piani futuri riguardo la serie

William Oertel è il producer di *Silent Hill Origins* per PSP e dell'atteso *Silent Hill V* per 360 e PS3, primi titoli della serie a non essere sviluppati in Giappone dal Team Silent. Abbiamo discusso con lui riguardo le difficoltà nel lavorare a una serie di successo, il suo futuro, e i benefici ricevuti.

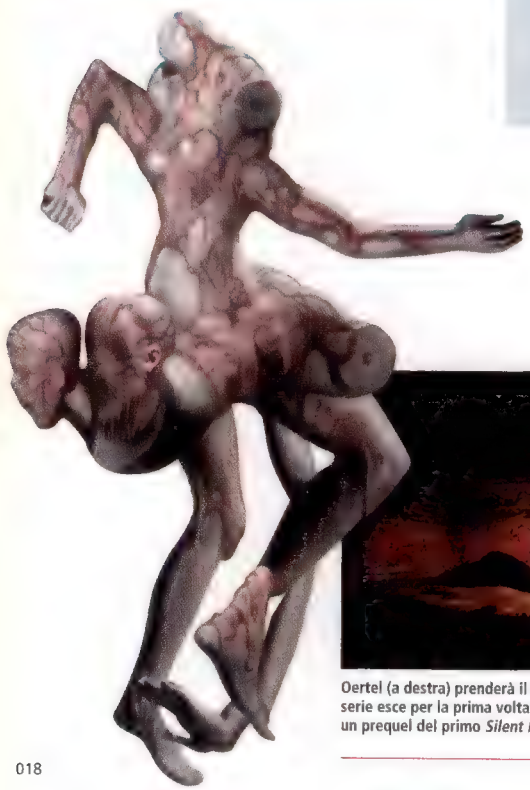
Allora, com'è essere a capo della serie *Silent Hill*?
'Essere a capo' è forse eccessivo. Sono il producer di *Origins*, o *Zero* come verrà chiamato, e anche di *Silent Hill V*. È un grande patrimonio sul quale lavorare e ho molte idee per il futuro, ma non spetta certo a me decidere dove andrà a finire la serie.

"Ci sono titoli che catturano rapidamente il giocatore, e questo è uno di quelli. Vorrete assolutamente giocarlo con un paio di cuffie alle orecchie"

Quanta innovazione pensi che possa essere introdotta in una serie come *Silent Hill*?
Riguardo *Silent Hill V*, non possiamo ancora parlare degli elementi del gameplay, ma degli aspetti alla base della trama, nella quale impersonerete questo soldato di nome Alex Shepherd, appena tornato da una guerra nel deserto. Quando fa ritorno alla sua città chiamata Shepherd's Glen, suo padre è morto e il suo fratello minore è sparito: è su questo che si basa l'ultimo capitolo. E così vi troverete dinanzi a questo personaggio tornato da una guerra che tutti conoscono (sia che la difendano, sia che la odino): è un discorso importante e molto crudo per tante persone. Ciò dà la sensazione che nessuno comprenda il punto di vista e l'esperienza del soldato che era lì: lo hanno solo visto in TV e letto notizie sui giornali. Sul campo di battaglia la moralità è talvolta ambigua, e la differenza tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato può essere confuso. E queste sono delle forti fondamenta per la trama di un *Silent Hill*.

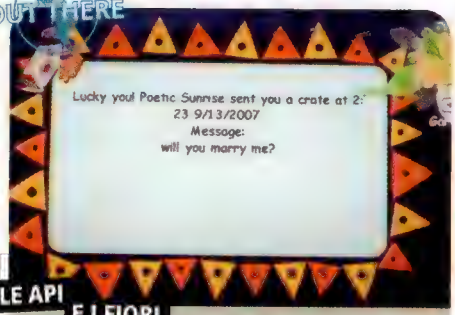
Forse un aspetto importante nella serie è l'ambientazione, che riflette fisicamente i tormenti dei personaggi.
Le prime ambientazioni di *Origins* sono un camion, una casa in fiamme e un ospedale. Questi scenari vi diranno molto riguardo Travis e Alyssa ancor prima di vedere cosa accadrà. Dopo l'ospedale vi dirigerete verso la città e vi recherete in un manicomio, un livello abbandonato e oscuro in cui troverete molte cose legate a Travis e alla sua storia: è forte la sensazione di passare attraverso qualcosa che il personaggio ha già vissuto. Credo che i giocatori si avvicinino a questo tipo di titoli proprio per prendere le redini di una storia già scritta. Potrebbero apprezzare questo personaggio ed essere incoraggiati.

Con *Origins* puntate nello specifico ai giocatori di titoli portatili, o sperate che il marchio *Silent Hill* attrarrà i fan della serie?
Un po' di entrambi, credo. Ogni volta che si fa uscire un grande franchise, bisogna dare alle persone ciò che vogliono vedere su una determinata piattaforma. Ma *Silent Hill* è un gioco particolare, e le persone avranno l'opportunità di provare qualcosa di nuovo sulle loro PSP: un'esperienza molto sottile e psicologicamente intensa. Ci sono titoli che catturano rapidamente il giocatore, e questo è uno di quelli. Vorrete assolutamente giocarlo con un paio di cuffie alle orecchie, per trarne il meglio. Le cuffie sono un buon modo per isolarsi, il che è un enorme vantaggio per le console portatili, e speriamo che le persone ne faranno uso con il nostro gioco.



Oertel (a destra) prenderà il posto del Team Silent, e lo sviluppo della serie esce per la prima volta dal Giappone. *Silent Hill Origins* (sopra) è un prequel del primo *Silent Hill*, ma introduce nuovi personaggi

OUT THERE



LE API E I FIORI

Alla base di *Viva Piñata* c'è la procreazione. Man mano trasformate la vostra topaia in una stanza dell'amore, creando la giusta atmosfera, e accostando due della stessa specie nella speranza che possano dar vita a una prole saltellante. A Jacksonville (Florida), un uomo ha usato *Viva Piñata* per il suo scopo ultimo nella vita reale: dopo aver comprato alla sua ragazza il gioco e un 360, le ha inviato un diamante trovato chiedendole di sposarlo. "Quando l'ha ricevuto, ha riso dandomi del matto. Così le ho mostrato quello vero, mi sono inginocchiato e gliel'ho richiesto. Ha detto di sì, e la prossima primavera ci sposeremo". Prossima tappa, danze d'accoppiamento?

INTERVISTA

C'era una volta in Giappone

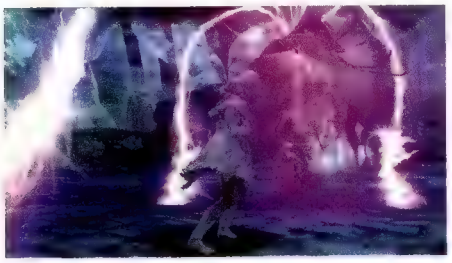
L'uomo delle leggende ritorna con una nuova suggestiva avventura

Yoshiki Okamoto, forza trainante dietro *Gyruss*, *Time Pilot*, *1942*, *Street Fighter* e *Resident Evil* era, come si potrà dedurre, una superstar di Capcom. Nel 2004 ha fondato Game Republic, compagnia responsabile del famigerato *Genji: Days of the Blade*. Lo abbiamo incontrato per discutere del suo nuovo progetto, il gioco PS3 *Folklore* (recensito a pagina 091).

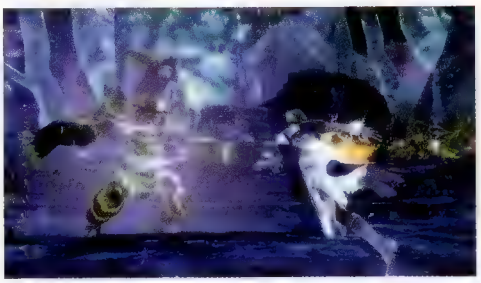
Considerata la fredda accoglienza riservata a *Genji*, come si sente a sviluppare un altro titolo di punta per PS3?
Nel caso di *Genji* avrei voluto cambiare e perfezionare molte cose, ma a causa delle ristrettezze di tempo dovute alla sua natura di titolo di lancio non mi è stato possibile. Stavolta abbiamo potuto impiegare molto più tempo, e quindi ne sono molto più soddisfatto sotto ogni aspetto, dalle meccaniche alla grafica. Spero che *Folklore* sia abbastanza buono da portare nuovi utenti all'hardware: è quel che ogni titolo di punta dovrebbe fare, a mio parere.

Il nome e l'occupazione 'letteraria' di Keats hanno qualcosa a che fare col poeta John Keats?
Sfortunatamente no. John Keats è un bel personaggio?

Sì, assolutamente.
Ah, allora se lo è vi assicuro che è ispirato a John Keats!



Gli ambienti di *Folklore* sono piuttosto vari, ma una delle critiche rivolte alla versione giapponesi risiedeva nella relativa linearità dello story mode. Ciò è destinato tuttavia a un cambiamento drammatico con l'arrivo dei primi dungeon creati dai giocatori, che saranno supportati da Game Republic



Folklore ruota attorno ai Folk, da collezionare in modo simile a *Pokémon* e utilizzare poi come attacchi in uno scorrevole sistema di combattimento: ciascuno ha le proprie forze, le proprie debolezze e il proprio dolce preferito

Folklore permette ai giocatori di creare i propri dungeon e caricarli online. Quanto pensa sarà importante questo elemento?
So che molti FPS includono quest'opzione da lungo tempo, e spesso le modifiche degli utenti vengono incorporate nei giochi. Ma non ci penso solo dalla prospettiva degli utenti: dal punto di vista degli sviluppatori è una buona cosa ricevere un feedback diretto dai giocatori. Potrebbero trovare nuovi modi, modi migliori di giocare a cui il team di sviluppo non ha pensato. Osservando questi input diretti potremmo dire: "È un buon modo di usare il nostro gioco", e poi pensarci sopra e costruire qualcosa di nuovo per portarlo ancora più avanti. Useremo questa caratteristica molto spesso, in futuro.

Anche in termini di contenuti scaricabili c'è molto materiale. Ad esempio gli abiti aggiuntivi di Ellen...

> **"Senza il *know how* e l'esperienza non si può migliorare, e si porta sempre nei nuovi lavori qualcosa dei vecchi che si ritiene abbia funzionato"**

Sì, sono molto sexy: usandoli dovreste divertirvi anche a rigiocare il gioco più volte. I tester, ad esempio, hanno deciso di utilizzare quei costumi. Ma è anche vero che molti tester preferiscono le donne virtuali a quelle reali... e trattandosi di coloro che l'hanno creata, il suo personaggio è molto profondo.

Dice che i giochi sul genere dei *Pokémon* hanno ispirato *Folklore*, ma lei ha anche un background videoludico illustre. Queste influenze le sono d'aiuto? *Folklore* è davvero un gioco 'nuovo'?
La risposta è sì a entrambe le domande. Senza le mie esperienze passate non avrei potuto creare questo titolo. Senza il *know how* e l'esperienza non si può migliorare, e si porta sempre nei nuovi lavori qualcosa dei vecchi che si ritiene abbia funzionato. Allo stesso tempo, realizzare un concetto dipende dalla tecnologia che si ha a disposizione, e riguarda tanto il sistema di controllo quanto la grafica. Il concept iniziale prevedeva di fondare la storia unicamente sul folklore irlandese, ma col procedere dello sviluppo è diventato più unico e creativo.

Gli attacchi di Keats sono direzionali e da mischia, mentre Ellen evoca i Folk e li usa 'in remoto' come farebbe un qualsiasi evocatore; gli attacchi si potenziano raccogliendo nuovi Folk

Qual è la formula per la creazione di un ottimo gioco?
La cosa più importante è l'idea, il concept, e soprattutto averlo a cuore. Poi c'è bisogno di una tecnologia che renda quel concept possibile. Terzo, e molto importante, deve essere divertente da giocare. Quarto, si deve desiderare di giocarlo così tanto da volerlo rigiocare nuovamente anche dopo averlo finito. Ciò che serve dietro la tecnologia moderna è l'idea e il lavoro di squadra, e quando queste due cose si uniscono si può ottenere un grande gioco.

Made in Italy

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Carlo Fabricatore di Initium Studios era presente a Romics 2007, all'interno dell'offerta di iniziative promosse da Midia, il Mercato internazionale dell'immagine animata. Fabricatore ha presentato il suo Master in Game Development, un'iniziativa affiliata al CNR e dedicata a tutti quei giovani che ambiscono a muoversi in questo difficile campo. Già all'interno della fiera era possibile partecipare a un'introduzione incentrata sullo sviluppo del videogame, grafica e design, e a una serie di workshop avanzati per chi ha già avuto esperienza in settori affini. Sempre all'interno delle conferenze legate a Midia, si è tenuto un incontro dal titolo "Videogames Attack", al quale ha partecipato tra i relatori anche il nostro Metalmark.

AIV, l'Accademia Italiana Videogiochi, il 9 ottobre ha tenuto una conferenza stampa a Roma, presso la prestigiosa Villa Mercadante. Durante la conferenza, sono stati presentati i nuovi corsi dell'Accademia per l'anno 2007/2008. AIV si prefigge di formare nuove risorse umane in grado di comprendere le dinamiche dell'industria videoludica ed essere pronte ad affrontare l'ingresso nel mercato internazionale (per maggiori informazioni, vi rimandiamo ad Academy Profile di questo numero, a pagina 115). Nella stessa sede, Eve Interactive di Raoul Carbone ha lanciato il portale Casting 360, punto di riferimento per i professionisti del cinema e dello spettacolo in cerca di occupazione.

Microsoft Italia ha organizzato anche nel nostro paese gli eventi che hanno accompagnato il lancio di *Halo 3* nel resto del mondo. Il 25 settembre al cinema Odeon di Milano si è tenuto un evento a cui hanno partecipato la coppia di comici Ale e Franz e Linus di Radio Deejay. I primi hanno partecipato a una partita in multiplayer su Xbox Live contro altre celebrità che presenziavano eventi simili, come Carmen Electra e Pharrel Williams. Linus invece ha raccontato la propria esperienza da doppiatore: è lui infatti ad aver prestato la voce agli space marine. Maurizio Zazzaro, da noi intervistato nello scorso numero, ha dichiarato: "*Halo 3* è molto più di un semplice videogioco. Con questo lancio intendiamo regalare ai giocatori il finale di una trilogia che resterà nella storia del videogioco e dell'intrattenimento. Sarà un'esperienza da ricordare e condividere negli anni a venire."

SCE Italia il 27 settembre ha tenuto un open day all'Hotel nHow di Milano per mostrare la sua line-up natalizia. All'interno di un sofisticato ambiente hi-tech era possibile provare di persona le demo degli imminenti titoli per PS2, PS3 e PSP. Tra i giochi PS3, *Ratchet & Clank: Armi di Distruzione*, *Uncharted Drake's Fortune* ed *Eye of Judgement*. Si è fatta comunque sentire la mancanza di *Gran Turismo 5 Prologue*, sebbene fosse già stato possibile provarlo a Lipsia.

Nintendo Italia ha preso in prestito la Palestra Rotonda del Lido di Milano per mostrare in anteprima alla stampa i suoi titoli di punta. La scelta della locazione non è stata certo casuale, visto che il titolo che ha monopolizzato l'attenzione è stato *Wii Fit*. Il settore italiano di Nintendo ne ha anche approfittato per mostrare i titoli più attesi dai suoi fan, come *Metroid Prime:*

3 Corruption e *Resident Evil: Umbrella Chronicles*. Per DS invece è stato *mostrato The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*.

Koch Media ha concluso un accordo con Games Domain International per ampliare il suo servizio di digital delivery. Grazie al software sviluppato da GDI, si può cominciare a giocare un titolo scaricabile via Internet ancora prima che finisca il download. Sono già in corso trattative con i principali rivenditori online come game.co.uk e Virgin Game Store. Koch Media invece si impegnerà a promuovere GDI nei territori in cui è attivo.

Luca Cazzola già impiegato presso DB-Line fa ora parte dello staff di DDE, l'azienda gallaratese specializzata nella distribuzione di videogiochi. Il suo compito sarà di seguire direttamente i rapporti e i prodotti dei publisher presenti in Italia, per i quali DDE segue la distribuzione verso tutte le insegne e i canali non serviti direttamente. Luca Cazzola è laureato in economia e commercio, e ha approfondito la sua conoscenza del mercato videoludico proprio grazie alla sua esperienza lavorativa in DB-Line. *"Le capacità di Luca sono conosciute e apprezzate da tutto il mercato e siamo molto felici che abbia scelto la nostra azienda. Con lui contiamo di fare un ulteriore salto di qualità per consolidare e migliorare la nostra posizione sul mercato"* ha dichiarato il fondatore di DDE Pietro Vago.

Alessandro Colombo è il nuovo addetto alle vendite di Atomic Europe. Le sue mansioni si estendono alla cosiddetta area 1 (Piemonte, Valle d'Aosta, Triveneto, Liguria, Toscana, Umbria e Sardegna), e comprendono la gestione delle giacenze, il riassorbimento della merce, l'esposizione dei prodotti, il prezzo di vendita al pubblico, le iniziative promozionali e le indagini sul target.

Atari Italia ha reso noti i dettagli della massiccia campagna marketing per *Naruto Ultimate Ninja 2*. Non solo la campagna include testate a larghissima diffusione Il Giornalino, Topolino, Focus Junior e alcuni manga tra cui Naruto e Bleach, ma prevede street marketing per la diffusione di opuscoli relativi al gioco davanti a scuole, altri luoghi di aggregazione del target e nelle zone di alta frequentazione di Milano, Roma e Torino. Ancora, sono previste attività marketing massicce nei punti vendita, un tour natalizio nelle gallerie dei principali centri commerciali d'Italia con distribuzione di gadget e possibilità di provare i giochi nonché la partecipazione alla fiera Lucca Comics & Games 2007 con uno stand di 81 metri quadrati con versioni giocabili di *Naruto Ultimate Ninja 2*, *Dragonball Z Tenkaichi 3*, *The Witcher*, *DBZ Goku Densetsu*, *Ace Combat 6*, *DBZ Shin Budokai 2* ed *Eternal Sonata*.

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

17 settembre 2007 - 7 ottobre 2007

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
PSP	467.498	1.852.728	6.384.857
Nintendo DS	230.908	5.497.912	19.503.591
Wii	69.839	2.689.077	3.608.720
PS2	34.799	594.233	20.749.092
PS3	34.659	709.829	1.167.387
Xbox 360	8.449	151.093	415.795
GBA	919	47.239	15.345.318
GameCube	250	9.797	4.179.265

Al momento di andare in stampa non sono disponibili i dati di settembre di NYP (vendita USA)

Game Pro Agenda

Eventi da tenere d'occhio

Lucca Comics & Games 2007
1-4 novembre
GAMECON 2007 (Napoli)
7-9 dicembre
Game in Italy
8 dicembre
Cartoomics 2008 (Milano)
marzo
Comicon 2008 (Napoli)
aprile

Potete segnalare iniziative interessanti all'indirizzo email gamepro@sprea.it.

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

Un paio di mesi fa ho avuto la fortuna di ospitare qui in Italia qualche amico/collega di Midway, tra cui il buon Neil Glancy, Lead Game Designer negli studi di Chicago e responsabile dello sviluppo di *Stranglehold*. Un titolo che ha visto l'esordio "in regia" di un certo John Woo e che ha impegnato un team di circa 160 persone durante il periodo di massimo sforzo creativo. Parlando con una persona come lui, è inevitabile finire per domandare cose per cui, in condizioni normali, le risposte "in uscita" seguono una sorta di template di comodo che non può essere variato per non spezzare determinati equilibri e non alimentare discussioni "poco gestibili". La mia curiosità, da qualche tempo, è completamente rivolta ai problemi legati all'Unreal Engine su una macchina come Playstation 3, apparentemente più "scomoda" del previsto, soprattutto dopo le dichiarazioni di questa e quella software house e i numerosi posticipi di tanti, troppi titoli (incluso, appunto, *Stranglehold*). Fermo restando che l'UE, per dare il meglio di sé sull'hardware Sony, va indubbiamente "spremuto", il buon Neil ha lasciato intendere come, in realtà, dietro questi ritardi esista sì una difficoltà oggettiva legata alla programmazione, ma anche qualcosa che va "oltre" e arriva ai soliti freddi numeri. Che senso avrebbe confermare una release, su una piattaforma la cui base installata, probabilmente, non garantirebbe dei rientri tali da giustificare un investimento come quello fatto dalla maggior parte dei publisher per i propri tripla A? Meglio aspettare un bel taglio di prezzo, no? Attendendo magari qualche nuovo utente attratto da un'offertona irrinunciabile (parliamone…) e disposto a spendere i soldi risparmiati in software. 10 ottobre 2007: PS3 a 399 euro. Scommettiamo che per il Natale, con qualche centinaia di migliaia di unità in più in circolazione, la colpa di qualsiasi ritardo, nel caso, non sarà più di Epic e del suo motore "complicato"? Ah, non mi sono dimenticato di *Halo 3*. Ne parliamo sul prossimo numero…

Sul blog di Alberto 'Eldacar' Belli, reperibile all'indirizzo **http://eldacar.blogspot.com**, trovate altre riflessioni sullo stato dell'industria italiana (e non solo)

Continua

Il team di *Halo* riconquista l'indipendenza a suon di successi. Ne vedremo delle belle

Torna alla ribalta con *Brutal Legends*, e noi abbiamo già le lacrime agli occhi

In Capcom lo attaccano e lui risponde. Se *DMC4* non sarà superiore a *NG2*, gli si dovranno delle scuse

Quit

Assimilati i team BioWare e Pandemic. La fame di Riccitiello è insaziabile

Torna il Dual Shock e lo caccia a pedate nel sedere. Era ora

La nuova PSP magra e *Crisis Core* fanno il miracolo e sconfiggono il mostro Nintendo

consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

OLTRE LA MORTE. PER UNA MEDIOLOGIA DEL VIDEOGIOCO

Alessio Ceccherelli, Liguori Editore, 2007

Quella di Alessio Ceccherelli, ricercatore presso la Scuola IaD dell'Università "Tor Vergata" di Roma, è un'intrigante disamina del videogame come strumento di simulazione/dissimulazione della morte. Il volume si articola in due sezioni. Nella prima, l'autore propone una analisi della concezione e la percezione contemporanea dell'"estrema possibilità", richiamando una delle peculiarità essenziali del videogioco: il save game. L'argomentazione di Ceccherelli poggia su una dicotomia fondamentale: la distinzione tra videogame "orizzontali" e "verticali". I primi tendono ad evadere il limite ultimo della morte, mentre gli altri lo combattono; così come, i verticali tendono alla distruzione, al nichilismo puro e alla velocità d'azione, quelli orizzontali sono orientati alla riflessione e alla costruzione di un ordine. Esempi di videogiochi orizzontali sono i GdR e le simulazioni gestionali, mentre tra quelli verticali rientrano i titoli d'azione (sportivi, action games, platform, picchiaduro, sparatutto). Successivamente, l'autore riconduce questi due macro-generi alle loro scaturigini sociali e antropologiche: i videogiochi verticali vengono associati alle droghe eccitanti e alle religioni pancosmiche (come induismo, il primo buddismo, il confucianesimo), mentre quelli orizzontali si apparentano alle religioni escatologiche (ebraismo, cattolicesimo e Islam) e alle sostanze allucinogene. Nella seconda parte del volume, Ceccherelli esamina il rapporto tra i videogiochi e gli altri media, con particolare attenzione all'influenza linguistica ed estetica che essi hanno esercitato negli ultimi trent'anni. L'approccio dell'autore è inizialmente semiotico, ma beneficia anche di contributi antropologici, sociologici, storici e psicologici. Da leggere.

I NUOVI SCENARI EDUC@TIVI DEL VIDEOGIOCO

Rosy Nardone, Edizioni Junior, 2007

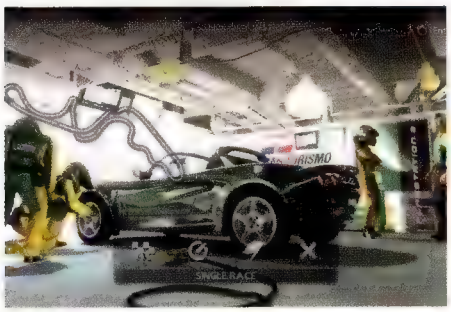
In un contesto socio-culturale caratterizzato da una persistente demonizzazione del medium videoludico e da attacchi a partito preso, l'ultimo dei quali, in ordine di tempo, porta la firma di Antonella Randazzo, autrice di un saggio dal titolo inquietante di Bambini Psico-Programmati (Il Leone Verde Edizioni, 2007), è rassicurante sapere che esistono ricercatori universitari disposti ad adottare un approccio non lezioso e pregiudiziale al tema videoludico. È il caso di Rosy Nardone, ricercatrice di pratiche interculturali dell'Università di Bologna, che propone una interessante ricerca sul videogame come strumento di formazione. Adottando un approccio fondato sul problematicismo pedagogico e proseguendo attraverso un'analisi critica dei principali nuclei tematici dell'attuale dibattito dei game studies, Nardone offre una serie di possibili risposte a domande cruciali sulla natura e sugli effetti dei videogame, un medium a torto accusato di istupidire le giovani generazioni. Lungi dal farsi contagiare dall'euforia per il videogame come onnipotente strumento educativo (tesi adottata da alcuni studiosi americani, per esempio), Nardone si dimostra pragmatica ed equilibrata, portando in primo piano la natura olistica dell'educazione e la natura multiforme del videogame stesso, artefatto culturale per cui la mera definizione di "passatempo" va assai stretta. Accessibile a un'utenza non necessariamente accademica, I nuovi scenari educ@tivi del videogioco offre innumerevoli spunti di riflessione per pensare, o meglio ripensare la natura e l'influenza del gioco digitale. Caldamente consigliato.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Gran Turismo 5 Prologue

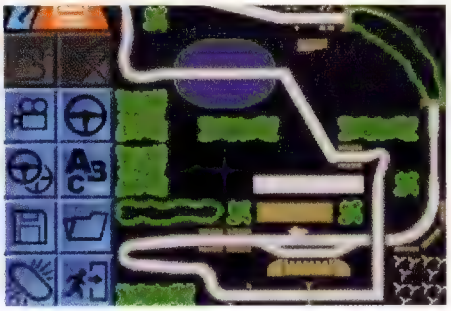
FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SCEE



Un regalo di Natale per 'l'altro' vero simulatore di guida. Quaranta macchine, corse online e un'anteprima di GT TV, insieme ai tracciati di Londra, Suzuka e al ritorno della Eiger Nordwand

Race Driver: Create & Race

FORMATO: DS **PUBLISHER:** CODEMASTERS



Dopo aver virato dalla linea di *TOCA*, il gioco Firebrand per creare e condividere piste è dietro l'angolo. Multiplayer e controlli intuitivi si uniscono a una schiera di macchine e tracciati

Mafia 2

FORMATO: PC **PUBLISHER:** 2K GAMES

Il trailer prerenderizzato è generoso quanto un boss mafioso. Il gioco è pieno di clichè alla Quei Bravi Ragazzi ma ha perso il fascino old-style del primo gioco. Gli screenshot però sono stupefacenti

Eternity's Child

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** ALTEN8

Rifiutato da Microsoft a causa dei limiti di spazio di XBLA, il platform in XNA basato sulla fiaba di Luc Bernard vira sul Wii. Come minimo c'è da aspettarsi una grafica eccentrica quanto il suo creatore

Don Bluth DS remakes

FORMATO: DS **PUBLISHER:** CONSPIRACY ENTERTAINMENT

A seguire l'edizione rimasterizzata su Blu-ray e HD-DVD dell'originale *Dragon's Lair* arrivano su DS le nuove versioni di *Dragon's Lair II* e *Space Ace* con il supporto del riconoscimento vocale

Silent Hill V

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** KONAMI

Un soldato veterano ricoverato in ospedale che soffre di sinistre allucinazioni collegate a eventi del mondo reale? The Collective attinge furtivamente da Allucinazioni Perverse in cerca d'ispirazione

Deca Sports

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** HUDSON

Forse questo sarà il nuovo Wii Sports, o come minimo ci terrà impegnati fino al suo seguito. Possessori di un monitor HDTV, state attenti alle partite di calcio e pallavolo: potrebbero metterlo in serio pericolo

The Club

FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** SEGA

Il gioco più importante di Bizare slitta dalla sua release natalizia, anche se nessuno vuole dire il perché. Forse Kane, Lynch, Master Chief e Chow Yun-Fat l'hanno fatto fuggire verso il prossimo anno

Resident Evil: Umbrella Chronicles

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** CAPCOM

Jill Valentine e Chris Redfield faranno di nuovo coppia nell'ultima di queste nuove missioni, con tanto di uniformi artiche per l'occasione. Si spera che il gameplay sia stato perfezionato rispetto a quanto visto all'E3

❑ NET GAME DEL MESE

www.doublefine.com/news.php/minigames/epic_fighter

"Morivamo dalla voglia di parlare di questo gioco da tempo", dice il creatore di *Psychonauts* e *Grim Fandango* Tim Schafer. "È bello poterlo finalmente svelare al mondo". No, non ha niente a che fare con Jack Black e *Brutal Legend*: si tratta di un irriverente picchiaduro in Flash basato sull'omonima striscia fantasy di Raz, artista di Double Fine. Schafer va fiero del "profondo sistema di combattimento" (che consiste in un calcio e un pugno) e dei diversi scenari in cui scontrarsi, per non parlare degli avversari e dei personaggi giocabili: uno gnomo, un mago, un troll, un barbaro e una strega vogliosa. Il gioco, in stile 8-bit, ha anche un senso dell'umorismo che terrà incollato il giocatore fino alla fine, sebbene in sé richieda solo la pressione del tasto calcio contro l'AI di turno, che tira fuori a intermittenza la gamba o il braccio dai suoi quattro frame d'animazione. Dello stesso calibro l'umorismo del messaggio di time up: "Mi dispiace, ma non sono riuscito a vedervi combattere. Mai provato

coming soon

MTV MUSIC TELEVISION

jackass™
the game

WARNING: Le acrobazie di questo gioco sono eseguite da professionisti, non provate a rifarle a casa.

www.jackassthegame.com

Distributed by

GAMES · REDMILE ENTERTAINMENT · EMPIRE INTERACTIVE · PSP · PlayStation 2 · 18+ www.pegi.info · 18

© 2007 MTV Networks. All rights reserved. MTV: Music Television, MTV Games, JACKASS and all related titles and logos are the trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. © 2007 Red Mile Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Mile Entertainment and related logos are trademarks of Red Mile Entertainment, Inc. Distributed in Europe by Empire Interactive Europe Limited. Empire and '@' are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd, in the UK, Europe and/or other countries.

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Crysis

Il prodigio della tecnologia di Crytek promette gameplay aperto, profondità tattica e un nuovo miracolo nel comparto audiovisivo
PC, EA

Fire Emblem DS

Finalmente l'annuncio è arrivato. Non solo: *Fire Emblem* per DS sarà un remake del primo gioco della serie uscito su NES. Speriamo di recuperarli tutti
DS, NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl

Sempre più personaggi, modalità ed extra. Ora anche l'annuncio della possibilità di giocare in coop online. Possibile che a questo titolo non manchi nulla?
Wii, NINTENDO

C'è crisi e Crysis

Sistema in via di estinzione o allarmismo ingiustificato?

La maestosa imponenza di *Crysis*, invincibile corazzata della flotta di Electronic Arts, e un monumento alle possibilità che la piattaforma PC può offrire a uno sviluppatore

È ormai da molto che si parla di una presunta crisi della piattaforma PC. Sebbene Microsoft abbia creato un marchio unico e forte sotto cui raccogliere i giochi PC, per dar loro una dimensione paragonabile a quella delle diverse console, molte voci lamentano vendite in calo, con l'eccezione di forti nicchie di mercato quali i giochi di ruolo.

Sarà anche vero, eppure i motivi di moderato ottimismo sembrerebbero esserci tutti. Basta guardare la sezione Hype (questa) del numero di **Game Pro** che avete tra le mani, che si apre con un trittico veramente notevole di giochi "only for PC". *Far Cry 2*, sequel del gioiello tecnico e di gameplay sviluppato dai tedeschi di Crytek, deve dimostrare che Ubisoft ha ancora in mano una serie forte. Azione libera in un mondo aperto e altamente interattivo, con le fiamme a ricoprire il ruolo di guest star, un po' come in *Alone in the Dark*, altro gran titolo in sviluppo anche per PC.

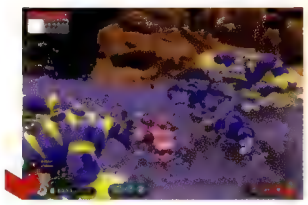
Spore, ultimo lavoro del geniale Will Wright, creatore di *SimCity* e *The Sims*, non ha quasi bisogno di presentazione. Mai prima d'ora si era visto un gioco dallo scope così vasto e dalle ambizioni così smisurate, un titolo al cui cospetto persino *Fable* appare come un clone di *Tetris*. Dal brodo primordiale degli organismi unicellulari alle civiltà spaziali in conflitto tra loro... pazzesco. Ancor di più se si ragiona sul fatto che Will Wright può realmente farcela.

Hellgate: London, infine, è una grande scommessa, il sogno di Bill Roper di realizzare il più classico dei gol dell'ex, dimostrando alla "sua" Blizzard di riuscire a coniugare tanti elementi estratti da generi videoludici diversi per confezionare un capolavoro di immediatezza, longevità e originalità, tutto giocato a cavallo della dimensione online e offline.

Tutto questo senza contare che all'orizzonte, come vedete nella colonna dei nostri *most wanted*, troneggia l'imponente *Crysis*, il Titano, il Gigante, il gioco che è impossibile da trasporre su qualsivoglia console a meno di non riprogettarlo dalle fondamenta potandone i rami, smussandone gli spigoli, limitandone gli spazi. *Crysis* è la quintessenza dell'inarrestabile pionierismo PC, che a ogni ciclo di nuove console si vede messo in discussione e che, ogni volta, riconquista i suoi spazi a suon di rischi e brutale potenza di calcolo. Il gioco PC è più anarchico, democratico e scorretto, ma è proprio da lì che molte innovazioni sono arrivate. Crisi, dunque? Noi preferiamo dire *Crysis*. A voi il giudizio...

Marco Accordi Rickards

026 **Far Cry 2**
PC



028 **Spore**
PC

030 **Hellgate: London**
PC

031 **Kane and Lynch: Dead Men**
360, PC, PS3

032 **Alone in the Dark**
360, PC, PS3

033 **NiGHTS: Journey of Dreams**
Wii

033 **Mario & Sonic at the Olympic Games**
DS, Wii

034 **Viking: Battle for Asgard**
360, PS3

035 **Rise of the Argonauts**
360, PC, PS3

035 **Speedball 2**
PC

036 **Tony Hawk's Proving Ground**
360, PS3, Wii, DS, PS2

037 **Soulcalibur IV**
360, PS3

038 **Borderlands**
360, PC, PS3

039 **Civilization: Revolution**
360, DS, PS3, Wii

040 **Crisis Core: Final Fantasy VII**
PSP

041 **ASH: Archaic Sealed Heat**
DS

041 **King Story (Project O)**
Wii

046 **Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction**
PS3

FORMATO. **PC**
PUBLISHER. **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **PRIMAVERA 2008**

Far Cry 2

Ubisoft cerca di riscattare la sua serie rimasta orfana disseminando il nuovo gioco di ambizione e savana

Come potete immaginare, in un terreno di gioco così ampio, i mezzi di trasporto rappresentano un fattore molto importante. Ritorna il deltaplano, insieme ad altri 13 tipi di veicoli, ognuno con molteplici varianti

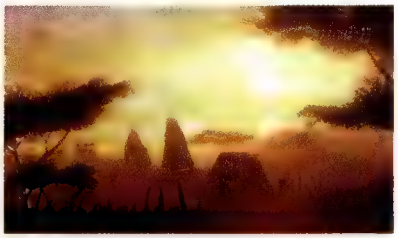
Dopo due anni di sviluppo sotto massima segretezza, il seguito dello shooter free-roaming in prima persona di Crytek deve ancora raggiungere la fase pre-alpha. Quando si comprende la portata del progetto, tuttavia, si comincia anche a capire come ciò sia possibile. Scambiando la giungla con la diversità di paesaggi africani, *Far Cry 2*, con i suoi 50 Km quadrati di savana, fitta foresta pluviale e terra riarsa dal sole, mostra chiaramente quanto Ubisoft stia puntando in alto, cercando di surclassare letteralmente ogni precedente tentativo di creare un mondo veramente aperto.

Impersonando uno dei mercenari impegnati nella regione, il vostro scopo primario sarà quello di abbattere un trafficante d'armi che, con la sua immorale attività, sta alimentando un sanguinoso conflitto. Missione principale a parte, comunque, il gioco promette di dare ben pochi ordini. *Far Cry 2* sta cercando infatti di creare una sinergia tra una trama prestabilita e una struttura libera attraverso la continua riconfigurazione dinamica di quest'ultima in base alle vostre azioni e decisioni. In ogni caso, Ubisoft per adesso ha scelto di dare la precedenza agli aspetti tecnologici del gioco, per illustrare il modo in cui il mondo è stato costruito e le tipologie di azioni possibili al suo interno.

Durante la dimostrazione a porte chiuse cui abbiamo assistito, il giocatore ha attraversato meno dell'uno per cento dell'intera area esplorabile del gioco. L'esperienza non è stata per questo meno ricca, considerata la libertà di movimento all'interno dell'enorme scenario di gioco; e sebbene sia facile dubitare che il gioco finale sarà sempre 'denso' come la demo vista, resta il fatto che gli scenari sono davvero dettagliati e bellissimi. Molti sforzi sono stati impiegati per impedire a location e panorami di sembrare in qualche modo generici, ed è evidente che la tecnologia che sta dietro a tutto questo è davvero notevole. I fili d'erba si flettono uno per uno quando il vento soffia tra di loro, mentre i rami degli alberi ondeggiano indipendentemente uno dall'altro. Il fumo e il fuoco sono anch'essi alla mercè del vento, e le fiamme si propagheranno attraverso i campi

Come in *Far Cry*, la furtività è una parte essenziale del vostro arsenale; ma siccome le vastità africane offrono meno rifugi rispetto alla fitta giungla del primo capitolo della saga, preparatevi a elaborare tattiche differenti

I panorami offerti dagli scenari immensi e vari di *Far Cry 2* sembrano davvero supplicare di essere esplorati. Ubisoft sostiene che tutti e 50 i chilometri quadrati di gioco potranno essere visitati senza un singolo caricamento a interrompere l'azione di gioco



Far Cry 2 riproduce l'intero ciclo giorno-notte, e tutti gli animali del mondo di gioco reagiscono in modo consono. Il passare del tempo avverrà circa cinque volte più in fretta rispetto alla realtà

consumando alberi e abitazioni di legno fino a quando non avranno nulla con cui alimentarsi o non saranno spente dal vento. Ma tutti questi effetti ambientali non sono stati generati senza mestiere; anche se il gioco simula il modello atmosferico, con le nuvole che si formano si dissipano in modo credibile, il cielo reagisce anch'esso alle azioni e alle emozioni del giocatore. Se un alleato muore in un brutale scontro a fuoco, nubi nere si formeranno nel cielo, con tuoni e fulmini a fare da contrappunto alla tragicità del momento, un po' come in *Haze* (sempre di Ubisoft). Il risultato finale di questo lavoro è un ambiente che sembra vivo, con tutte le sue componenti che interagiscono in maniera convincente. Questo modello si applica non di meno alla popolazione umana della regione, che mangia quando ha fame, dorme quando ha sonno e che, quando si sveglia al mattino, spegne i resti del fuoco della notte prima coprendoli con del terriccio. Comportamenti del genere non sono scriptati, ma totalmente autonomi. Ferite uno dei loro amici, e loro cercheranno di trascinarlo fuori dalla linea di tiro. Rubate un camion dei loro e salteranno a bordo di una jeep per venirvi a dare la caccia. Allo stesso modo, se li aiuterete durante uno scontro a fuoco, forse in cambio vi daranno una mano. La dimostrazione ci ha fatto vedere una battaglia senza speranza, in cui il protagonista sembrava avere la peggio e crollare, apparentemente morto. Qualche momento dopo, però, veniva tirato in salvo da un alleato di nome Marty, che era andato a trovare qualche tempo prima. Marty, a quanto pare, è un personaggio che avevamo salvato durante uno scontro precedente e che, di conseguenza, avendo sentito il rumore di una sparatoria, era andato a investigare, decidendo poi di contraccambiare il favore.

> Le fiamme si propagheranno attraverso i campi consumando alberi e abitazioni fino a quando non avranno nulla con cui alimentarsi o non saranno spente dal vento

Durante le frenetiche, cruente battaglie, il danno è indicato dal colore e dalla distorsione dello schermo e, come da usanza ormai molto diffusa in tutti gli shooter, l'energia si ricarica una volta che si è fuori tiro per qualche secondo. Se però subirete danni troppo ingenti, finirete per farvi infliggere una ferita che continuerà a sanguinare fino a che non provvederete a curarvi. Ciò coinciderà con l'attivazione di una delle 60 animazioni diverse previste per l'occasione, con la prospettiva del giocatore che punta verso la ferita, fino all'estrazione della pallottola. Anche se questi momenti sono presumibilmente stati introdotti per rendere il sistema di rigenerazione della salute un po' più viscerale e realistico, il risultato è quasi l'opposto e fa riflettere proprio su quanto sia artificiosa la gestione della 'barra vitale' in uno sparatutto.

Le tempeste sono qualcosa che lascia esterrefatti: le foglie degli alberi e spesso interi rami sono frustati dal vento, mentre l'erba si piega creando onde nella vegetazione

Con una buona quantità di tempo rimasta per lo sviluppo, comunque, ci saranno ancora molti cambiamenti. Tuttavia, la base fin qui osservata sembra piuttosto solida e convincente: il mondo di gioco è ben costruito e, anche se la maniera in cui il giocatore si muoverà al suo interno è ancora tutta da scoprire (e testare), gli sforzi di Ubisoft con l'IA e il sistema di gestione degli alleati confermano un'ambizione che era assente nei vari spin-off del primo gioco. Il prossimo anno vedrà arrivare sul mercato un buon numero di shooter a struttura aperta, ma è già chiaro che Ubisoft vuole ristabilire la credibilità di *Far Cry* come uno dei massimi brand del settore.

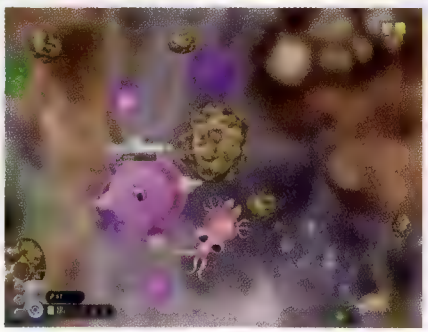
Happiness is a warm gun...

...cantavano i Beatles. Sfortunatamente, invece, un'arma da fuoco calda non sempre è così utile. Le oltre trenta armi che troverete in *Far Cry 2* non saranno sempre affidabili nelle condizioni di caldo e polvere, e potrebbe capitarvi che si inceppino o sparino male. L'arsenale è fortunatamente molto ampio, con gingilli quali lanciafiamme, RPG-7 e AK-47; non mancano neppure armi da mischia, tra le quali fa la sua figura il machete, utile anche per aprirsi la via attraverso la fitta vegetazione nella quale spesso vi imbatterete.

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **MAXIS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **PRIMAVERA 2008**

Spore

EA apre uno spiraglio sulla vita del simulatore divino di Maxis



La rappresentazione dell'evoluzione nel gioco costituisce una dolce curva d'apprendimento man mano che la complessità delle creature aumenta. Peccato che profondità e sfida sembrino sacrificati sull'altare della libertà di creazione: poche sono le penalità per una progettazione malriuscita

Seguire passo dopo passo un processo evolutivo, partendo da un brodo primordiale fino ad arrivare alle colonizzazioni intergalattiche: basta questo incipit a creare enormi aspettative attorno a *Spore*. A dire il vero, non è difficile restare impressionati dalla potenziale enorme varietà delle cinque diverse fasi offerte dal gioco: sopravvivenza a livello cellulare, evoluzione in una creatura terrestre più complessa, creazione ed espansione di una tribù, rapporti diplomatici e bellici con altre civiltà e, per ultimo, viaggio nello spazio e colonizzazione di nuovi mondi. Una simile diversificazione è però anche motivo di suspense: potrebbe, infatti, andare a scapito della profondità. Riuscirà *Spore* ad essere completo in ogni suo aspetto?

Ebbene, la recente presentazione del gioco non ha placato del tutto queste preoccupazioni, mostrandoci solo la seconda e la terza fase, che non sono riuscite ad attirare la nostra attenzione verso il mondo e l'interazione delle nostre creature con esso. Ma alcune cose hanno decisamente sorpreso. L'editor delle creature è un inno all'accessibilità: potrete modificare ogni curva trascinando semplicemente il mouse, mentre con un paio di click sarà possibile creare protuberanze, alterare gli arti della belva, rinforzarne il cranio e le fauci, oppure dotarla di letali artigli. La colorazione, invece, nonostante sia basata su pattern predefiniti, vi permetterà di realizzare numerose skin differenti sovrapponendo diversi livelli di design.

La forma del vostro animale influenzerà direttamente le sue abilità; il tipo di bocca determina cosa può mangiare, e la struttura degli arti altera le sue capacità combattive

Se non altro, *Spore* è un sorprendente tool per sbizzarrire la creatività dei giocatori e, una volta introdotta la creatura all'interno del mondo, si nota come venga rispettata una buona parte delle promesse iniziali: non importa quanto siano bizzarri i suoi legamenti, poiché le sue animazioni si adatteranno perfettamente. Inoltre, la forma del vostro animale influenzerà direttamente le sue abilità; il tipo di bocca determina cosa può mangiare, mentre la struttura degli arti altera le sue capacità nel combattimento o nella vita sociale. Ma non è ancora chiaro quanto sia ricca e significativa la gamma di opzioni che da qui nascerà: nella demo l'interazione era decisamente limitata, permettendo solo di mordere e 'cantare', mentre gli effetti di altre possibilità non erano visibili.

Nonostante sia chiaramente appagante vedere le proprie creazioni vagare per il mondo, ciò che è possibile fare con esse non sembra però particolarmente interessante. Dopo aver messo piede a terra, il gioco propone di vagabondare in un ambiente alquanto spoglio per guadagnare 'punti DNA' uccidendo o aiutando altre creature. Nessuna di queste due attività era dotata di grande attrattiva: il combattimento viene gestito solo marginalmente dal giocatore e i tentativi di amicizia con le altre creature sembrano godere di successi puramente arbitrari. Tutto ciò non fa altro che alimentare il dubbio che Maxis non abbia ancora ben inquadrato lo scopo di questa sezione, a parte fungere da collegamento tra lo stadio cellulare e la gestione delle tribù.

Ci si potrà inoltre accoppiare, e poi spendere i punti DNA per acquistare nuove parti per la propria creatura. Infine, stabilendo relazioni con tre diversi animali, guadagnerete

Il mondo di *Spore* appare davvero affascinante, ma si nota la mancanza di particolari effetti grafici, dovuta alla volontà degli sviluppatori di renderlo giocabile anche su sistemi di fascia bassa

Nel gestire la vostra tribù potrete assegnare alcune attività alle vostre creature, e creare differenti colori e abiti per ciascuno di questi specifici ruoli

Disegno Ridondante

Ci sono stati alcuni commenti riguardo il modo in cui *Spore* presenta l'evoluzione e sulla sua posizione nel dibattito del Disegno Intelligente. In realtà tutto ciò è abbastanza ingannevole, dal momento che il design della vostra creatura è pressoché irrilevante ai fini del gameplay. Inizialmente si ottiene un attacco extra per ogni zanna o arto supplementare ma, come dimostra la quantità di creature possibili, la loro creazione non è mossa da alcuno scopo: è un semplice fattore estetico e non certo una rappresentazione del Disegno Intelligente (sottoteoria del creazionismo) o dell'evoluzione darwiniana.

Spore è un gioco in cui il piacere di creare è più importante del design; la varietà di stili e strutture che potrete esplorare ha valore puramente estetico più che funzionale. Ben accolta è anche la possibilità di scambiare le proprie creazioni con altri giocatori

sufficiente intelligenza per passare alla terza fase di gioco. L'evento è accompagnato da una parodia di 2001: Odissea nello Spazio, nella quale la vostra creatura colpisce trionfalmente qualcosa con un bastone sulle le note di 'Così parlò Zarathustra'. Il genere cui questa sezione si ispira è molto più chiaro del precedente: funziona essenzialmente come un RTS, nel quale dovrete collezionare risorse, costruire e migliorare le infrastrutture e conquistare o allearvi con altre tribù. Alcuni aspetti sono decisamente curati: ad esempio, potrete decidere il tipo di abbigliamento da far indossare alle creature durante una specifica attività, rendendole più semplici da riconoscere e selezionare.

Tuttavia, ancora una volta è parso che la quantità di interazioni possibili sia leggermente limitata (nonostante la demo mostrataci sia stata troppo breve per esserne certi). Abbiamo avuto modo di vedere alcuni membri di una tribù dedicarsi alla pesca, al combattimento e alla danza; quest'ultima ha lo scopo di persuadere altri villaggi a unirsi a voi. Probabilmente ci saranno altri ruoli, ma c'è da chiedersi se la loro organizzazione riuscirà a offrire un interessante tasso di sfida.

In conclusione, preoccupa pensare che il tentativo di coprire tipologie di gioco distinte possa affossare l'offerta qualitativa e quantitativa di ciascuna di esse. Il cuore pulsante di *Spore* risiede certamente nell'editor, con il quale è possibile creare molte cose all'interno del mondo. Ma se questo mondo non offrirà che sporadici motivi di interesse, allora Maxis avrà creato solo un ottimo giocattolo piuttosto che un titolo capace di divertire a lungo.

Potrete stupire le altre tribù con le vostre abilità musicali. Se apprezzeranno la vostra musica potrete convincerli ad unirsi al vostro villaggio, e cambieranno colore durante il processo

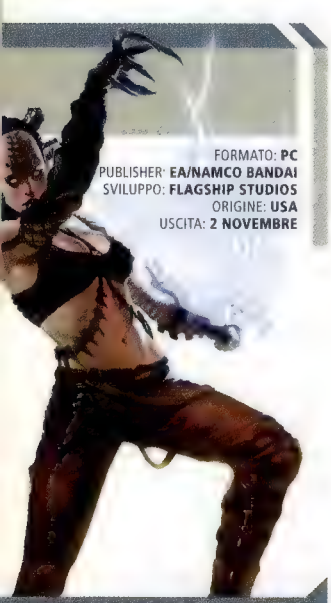
La crescita è, curiosamente, affidata in gran parte agli oggetti. Per i Cabalisti, ad esempio, gli incantesimi di alto livello non sono importanti quanto gli oggetti da usare per potenziarli

Giocare come tiratori elimina la mira automatica, permettendo di scegliere manualmente bersagli non raggiungibili da altre classi, come ad esempio uno sciamano coperto dai suoi aiutanti

Hellgate: London

La domanda da porsi è: sarà spaventoso quanto scendere a una fermata a Londra durante l'ora di punta?

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **EA/NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **FLAGSHIP STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2 NOVEMBRE**



Nel futuro immaginato da Bill Roper, le ultime vestigia dell'umanità si sono rintanate nelle profondità della metropolitana di Londra: alquanto lusinghiero nei confronti dell'attuale sistema di trasporti londinese, il quale è più che altro il luogo in cui molte persone perdono le ultime vestigia della propria umanità. A parte qualche nome o locazione sparpagliata qui e lì, ben poco di Londra è rintracciabile nel gioco: la planimetria della città è stata divisa in frammenti che si ricombinano continuamente tra di loro, il che vuol dire che ogni viaggio tra le varie stazioni sarà un'esperienza unica e totalmente casuale. In questo senso il GdR di Flagship è un successore spirituale di *Diablo*, che Roper ha visto da vicino quando era in Blizzard. Ma è chiaro che *Hellgate* si spinge ben oltre, fornendo molto più della semplice varietà dei livelli.

Durante l'ultima dimostrazione, Roper ha iniziato una missione nella stazione di Charing Cross che lo vedeva dirigersi verso Whitehall e poi giù per il letto del Tamigi, dove infuriava una battaglia. La quest prevedeva anche uno specifico scontro finale, che si svolge sempre in una stessa locazione la cui struttura generale viene alterata a ogni partita. Le locazioni tra Charing Cross e il punto di incontro sono tuttavia maggiormente soggette a cambiamenti. Attraversando Whitehall ci si può imbattere in 50 o 60 diversi tipi di locazioni, sotterranee o all'aria aperta: le fogne vittoriane, la rete di gallerie in disuso, vicoli, strade deserte e così via. Tali locazioni verranno rese ancor più caratteristiche da elementi più o meno rari: si potrebbe trovare ad esempio il cielo tinto di rosso oppure una schiera di demoni fiammeggianti. Vi sono poi delle missioni casuali, come ad esempio il ritrovamento dei compagni di un uomo ferito. Sembra che Flagship abbia sfruttato al meglio il fattore casualità, creando un'esperienza intensa e spiazzante.

Con circa 200 quest a disposizione del giocatore, la durata di *Hellgate* dovrebbe attestarsi tra le 30 e le 45 ore di gioco. La longevità aumenta se si considera la possibilità di giocare online senza costi aggiuntivi, interagendo in cooperativa con migliaia di altri giocatori. In alternativa si può optare per un abbonamento mensile al costo di 10 euro che garantisce l'accesso a contenuti speciali come armature, classi, skill, quest e slot extra per i personaggi. È un interessante sistema di pagamento, che a fronte dell'immediatezza di una singola quota *una tantum* permette un approccio più semplice al download di materiale aggiuntivo.

L'abbonamento opzionale è solo uno dei molti modi in cui *Hellgate* favorisce l'individualità dei giocatori: i personaggi sono ampiamente customizzabili e la scelta delle classi offre una considerevole varietà che attinge dagli shooter così come dai GdR più tradizionali. Anche se l'idea di offrire un'esperienza all'altezza dei migliori MMORPG è piuttosto ingenua, la notevole combinazione di diversificazione, flessibilità e profondità sembra poter funzionare bene per un vasto pubblico.

Un tocco di classe

Hellgate vanta tre 'raffigurazioni esoteriche di archetipi filosofici', come le chiama Roper. Ognuno di questi gruppi (Templari, Cabalisti e Cacciatori) si divide in due ulteriori classi, per offrire un'ampia gamma di stili di gioco differenti. I Templari, concepiti come crociati medievali dotati di tecnologia moderna, sono esperti nel combattimento ravvicinato e possono porre l'enfasi su difesa o attacco. I Cabalisti sono maghi capaci di invocare demoni o di usare incantesimi. I Cacciatori, infine, sono debitori delle radici FPS del titolo e possono scegliere se diventare tiratori scelti oppure ingegneri capaci di costruire alleati meccanici.

Anche se tutte le classi sono personalizzabili, gli Evocatori sono i più eccentrici e macabri, con i loro teschi di demoni e altri ripugnanti accessori

Se Lynch non prenderà le sue pillole con regolarità, potrebbe non solo diventare decisamente più nervoso del solito, ma addirittura non distinguere più i poliziotti dai civili

Kane & Lynch: Dead Men

Il violento sparatutto di IO Interactive dimostra che non si è mai troppo vecchi per una cruenta, implacabile vendetta

Kane e Lynch potrebbero essere destinati a diventare due dei personaggi più memorabili mai realizzati in un videogioco. Kane, freddo calcolatore ormai disilluso e cinico, è un perfetto anti-eroe, un criminale di una generazione che sta ormai tramontando. E poi l'instabile Lynch, all'apparenza più brutale ma forse più compassionevole, un uomo la cui improvvisa violenza è il risultato di una grave schizofrenia, una malattia che lo rende vulnerabile e, allo stesso tempo, spaventosamente imprevedibile.

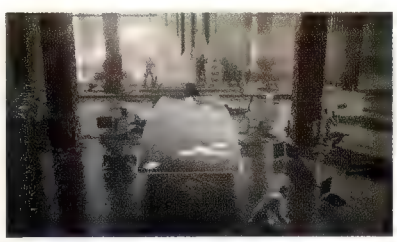
Fortunatamente, questi due personaggi non sono stati gettati in uno sparatutto generico semplicemente per dargli un tocco di colore; niente affatto, è proprio sulla loro relazione che il gioco è costruito. Il tipo di azione è determinato dalle situazioni che i due si trovano ad affrontare insieme: molto meglio che avere dei semplici livelli progettati attorno a certe caratteristiche. Inoltre, la grande varietà di sfide offerte dal gioco si svela progressivamente, in modo non forzato e sempre molto cinematografico. È infatti evidente che, con una trasposizione sul grande schermo già prevista per il 2009, l'aspetto filmico risulti un punto di riferimento fondamentale, e non è un caso che il gioco rifletta molti spunti attinti da importanti film del genere quali Heat: La Sfida, Carter e Point Blank.

L'ultima demo da noi provata mostrava il livello con cui il gioco si apre, una sequenza davvero drammatica in cui Kane e Lynch scappano dal blindato che li sta conducendo all'esecuzione, e altre scene già viste in precedenza ambientate in un nightclub e durante una feroce sparatoria per le strade di Tokyo. Questi ultimi due livelli sono cambiati ben poco dall'ultima volta in cui li abbiamo provati, anche se va rilevato come alcuni piccoli inconvenienti siano stati eliminati. Stavolta, poi, la build più avanzata del gioco ci ha dato un'idea molto più chiara di come *Kane & Lynch* funzioni come sparatutto.

Un aspetto di notevole interesse è il fatto che gli sviluppatori abbiano deciso di essere particolarmente clementi con i giocatori: se Kane viene abbattuto, per esempio, potrà essere riportato in azione da un collega attraverso una dose di adrenalina capace di rimetterlo subito in piedi. Due botte di adrenalina in troppo rapida successione potrebbero causare un'overdose, ma una serie di frequenti checkpoint impediranno al giocatore di dover riaffrontare sezioni troppo lunghe già percorse.

L'azione è anche vagamente tattica, visto che potrete impartire comandi ai vostri uomini e che, per avere la meglio sui nemici, dovrete far uso di coperture e granate fumogene.

Ci auspichiamo che *Kane & Lynch* riesca a mantenere il ritmo e il livello di coinvolgimento sperimentati nelle sezioni finora provate, sapendo fondere tutto questo alla forte carica di personalità espressa dai due protagonisti della storia. In un'epoca in cui molte serie optano per personaggi che sono poco più che un'accozzaglia di cliché, bisogna infatti riconoscere a IO il merito di tentare di creare e spingere qualcosa di originale. Kane e Lynch sono davvero una strana coppia: dark, violenta, improbabile, ma, proprio per questo, interessante e carismatica. Il tempo ci dirà se il gioco che li sostiene sarà alla loro altezza.

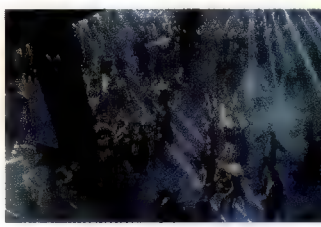


Come in *Stranglehold*, le sparatorie diventano estremamente dinamiche quando la vostra copertura salterà in aria sotto il fuoco nemico e sarete costretti a cercare rifugio altrove

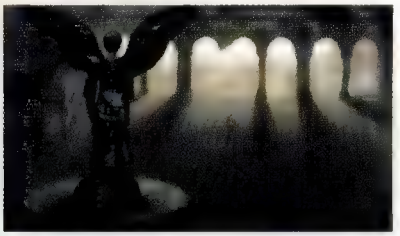
FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO: **IO INTERACTIVE**
ORIGINE: **DANIMARCA**
USCITA: **16 NOVEMBRE**

Il tempo passa

Nonostante *Kane and Lynch* presenti diversi spunti di interesse e un grande carattere, tecnicamente non rappresenta più il modello ideale per quella che fino a poco tempo fa chiamavamo 'next gen'. Le texture non eccessivamente dettagliate e certe ingenuità, come le folle realizzate con la clonazione di modelli 3D identici, indicano non tanto un'incuria da parte degli sviluppatori, quanto la rapidità estrema con la quale i vari top team si stanno impadronendo dei segreti delle nuove console. Ecco come mai un progetto di alto profilo, e che comunque sembra assai valido, come *Kane & Lynch* a tratti ci lascia un senso di velata insoddisfazione visiva.



I membri di questo club, un po' come nella vita reale, si assomigliano tutti, ma a detta del team di sviluppo, ci sono tra le 3.000 e le 3.500 persone solo in questo edificio



La scelta di usare lo stick analogico per muovere gli oggetti impugnati sembra molto azzeccata, consentendo una gestione di essi realistica e intuitiva sia dentro che fuori dai combattimenti. La versione PC potrebbe replicare questo sistema attraverso il mouse

Gli oggetti in fiamme finiranno per rompersi, inoltre potrete tenerli in mano solo fino a quando non vi scotterete. È un giusto modo di bilanciare il gioco: sono utili ma non dureranno troppo

Alone In The Dark

Il progetto di Eden ci sorprende, almeno a livello tecnologico

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **EDEN**
ORIGINE: **FRANCIA**
USCITA: **PRIMAVERA 2008**

Ci sono giochi destinati a far penare più di altri; il publisher, quantomeno, che attende l'uscita per (sperare di) rientrare del denaro investito per lo sviluppo. *Alone in the Dark*, reboot della saga che diede origine a tutte le avventure horror moderne sviluppato in Francia dal team Eden, è uno di questi titoli. Sappiamo che sarà ambientato a Central Park (New York) e che la trama sarà costruita con una struttura a episodi da un'ora sul modello delle serie televisive; per il resto, però, è buio profondo. Considerato che il gioco ha già due anni di sviluppo sulle spalle, il fatto che gli sviluppatori continuino a mostrare solo demo tecniche senza scoprire nulla del cuore della storia e dei suoi personaggi, francamente, ci lascia un po' delusi. Fortunatamente, però, ciò che la simpatica producer Nour Polloni ci ha mostrato del sistema di risoluzione degli enigmi di *Alone in the Dark* è almeno molto interessante, e ciò lascia intravedere le grandi potenzialità che questo gioco ha in termini di innovazione e atmosfera.

Fedele allo spirito del titolo originale, il gioco non vi farà trovare molte armi, quindi per cavarvela dovrete usare in modo intelligente oggetti di uso comune e l'ambiente circostante. Per questo è stata elaborata una sofisticata tecnologia per la combinazione e gestione degli oggetti, che prende il suo avvio dall'inventario, gestito senza interfacce di sorta: il protagonista guarda verso il basso, apre il giubbotto e rivela gli oggetti che ha indosso. Usate del nastro adesivo su una luce d'emergenza e potrete attaccarla su un muro per illuminare l'ambiente. Riempite una bottiglia di benzina ed esplosivi e avrete una bomba, che potrete far detonare stando a debita distanza lasciando una traccia di combustibile a terra. Il fuoco sembrerebbe in effetti essere uno dei protagonisti principali del gioco, almeno a giudicare dalla demo. Proprio come in *Far Cry 2* (del quale trovate l'anteprima su questo stesso numero), le fiamme si diffondono realisticamente, consumando tutto ciò che è combustibile, creature viventi incluse! Inutile dire che voi stessi potrete facilmente caderne vittima, a meno di non avere qualcosa a portata di mano per spegnere il fuoco. Da queste semplici meccaniche scaturiscono soluzioni di gioco più complesse. Durante la demo, ad esempio, sono state mostrate diverse maniere di affrontare l'incontro, decisamente poco amichevole, con delle piccole creature mostruose non bene identificate. Il nostro eroe prima di tutto spara a un cadavere per distrarre i nemici da lui, invitandoli a cibarsi dei gustosi resti abbandonati a terra (e lasciandolo così in pace, almeno per un po'). Riempita una bottiglia di benzina e avvoltala nel nastro adesivo, la scaglia poi su uno dei mostri, incollandola a esso. Un altro colpo, stavolta alla bottiglia, e il nemico è in fiamme! Bucato un sacchetto di sangue, poi, il nostro personaggio crea una traccia per attirare gli altri mostri del branco verso una trappola incendiaria (un'area precedentemente impregnata di benzina).

Stando bene attenti a rispettare le leggi fisiche, gli sviluppatori hanno reso la gestione degli oggetti intuitiva e realistica. Il giocatore raccoglie una sedia e, ruotando lentamente lo stick analogico destro del 360 (questa la versione da noi vista), muove l'oggetto in cerchio. Fate lo stesso velocemente e la sedia sarà fatta roteare con violenza, diventando un'arma pericolosa. Un estintore, ad esempio, è stato usato durante la demo per colpire ripetutamente una porta metallica, deformandola visibilmente fino a scardinarla, liberando il passaggio. Altro esempio: muovendo attentamente un tubo metallico, il protagonista del gioco ha rimosso un cavo che finiva nell'acqua, rendendola elettrificata.

Se tutto andrà nel migliore dei modi, queste meccaniche di gioco saranno impiegate per risolvere ingegnosi enigmi e intriganti situazioni che si presenteranno nel corso dell'avventura. Il realismo dell'azione non potrà che incrementare la credibilità della storia, rendendola al contempo molto più spaventosa. Non nascondiamo il fatto che il non aver visto nulla del nucleo del gioco, a così pochi mesi dall'uscita, ci preoccupa un po', ma, con queste premesse, la possibilità di arrivare a una grande avventura d'azione sembrano veramente molto alte.

Le origini delle tenebre

Lasciando da parte il pessimo film di Uwe Boll, *Alone in the Dark* ha un eccellente pedigree. Non solo il titolo originale è stato tra i primi giochi a usare personaggi fatti in 3D, ma la sua non linearità, il suo evitare i combattimenti diretti e l'atmosfera sottilmente sinistra che pervadeva il gioco sono stati un modello per molte altre serie horror, comprese *Resident Evil* e *Silent Hill*. I giochi successivi lasciarono gradualmente cadere i riferimenti ai Miti di Cthulhu per seguire strade decisamente meno ispirate, tra pirati mafiosi e zombi cowboy. Pur sapendo che questo nuovo titolo (più che un remake, una 'ripartenza' della serie) non conterrà riferimenti a H. P. Lovecraft, ci auspichiamo almeno che si fondi su premesse più coerenti e inquietanti dei suoi più recenti predecessori.

Il Belvedere Hotel è uno degli ambienti nei quali si svilupperà l'avventura, ancora avvolta nel mistero. Central Park è stato ricreato in modo accuratissimo, nell'ordine dei centimetri

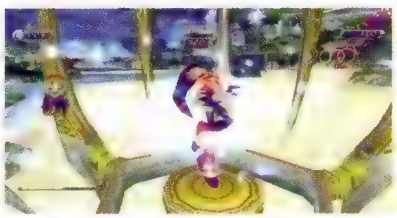
Nights: Journey Of Dreams

Sega riporta in vita un classico per Saturn, pronta a far sognare i possessori di Wii

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **SEGA STUDIO USA**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **NOVEMBRE**

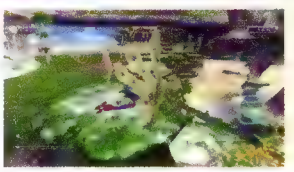
Molti hanno dei piacevoli ricordi riguardo le passate avventure di Nights, cosa che è sia un vantaggio che un ostacolo per lo studio statunitense di Sega, il quale sta sviluppando questo seguito sotto l'occhio vigile del designer originario Takashi Iizuka. Tuttavia, *Journey of Dreams* appare fedele all'originale, quasi in ogni aspetto, fatta eccezione per il nuovo schema di controllo basato sull'hardware Wii, che tuttavia, come esploreremo in seguito, appare sorprendentemente sottosfruttato.

Anche stavolta controllerete il giullare volante, Nights, librandovi tra i paesaggi da sogno di Nightopia e intenti a sbarazzarvi dei mostruosi Nightmaren che tormentano il sonno dei due bambini protagonisti. Come in passato, il movimento nello spazio è limitato ad un percorso bidimensionale che ruota attorno a un ambiente in tre dimensioni. All'interno di questi limiti, Nights si libra e volteggia, raccogliendo oggetti ed effettuando acrobazie per aumentare il suo tempo di volo. Mentre nel primo *NiGHTS* l'unico scopo era quello di ottenere punti, *Journey of Dreams* introduce obiettivi specifici. In un livello mostratoci, Nights doveva inseguire un volatile per impossessarsi della chiave che custodiva, probabilmente per aprire una delle porte che portano ad altri scenari onirici. Curiosamente, l'enfasi sembra allontanarsi dal fattore sfida: di solito, al termine del tempo di volo, ci si era abituati a precipitare, costretti a tornare al punto di partenza per ricominciare il livello (cosa non facile dato l'impervio cammino). Sembra che tale minaccia sia stata eliminata e, semplicemente, sarete riportati direttamente al mondo centrale.



Con così tanto tempo passato dall'ultimo capitolo di *NiGHTS*, *Journey of Dreams* finirà inevitabilmente per attirare sia i fan che i neofiti. Abituati a scenari 3D liberamente esplorabili, riusciranno i giocatori più giovani a innamorarsi delle limitate rotte di volo di Nights?

Giunti a questo punto, occorre rimarcare il motivo di perplessità che ci ha colto in sede di prova al Tokyo Game Show di quest'anno. Il controllo dell'aereo Nights, infatti, era affidato allo stick analogico montato sul Nunchuk, mentre l'unica parte del Remote a essere utilizzata erano i pulsanti: nessuna traccia, per il momento, di controlli basati sui sensori di movimento o sul puntatore, sebbene gli sviluppatori abbiano promesso differenti configurazioni dei tasti nonché la compatibilità con il Classic Controller. Ma dopotutto, come suggeriscono i fan, se il divertimento provato nel compiere acrobazie resterà intatto, potremo per una volta mettere da parte la sete di innovazione.

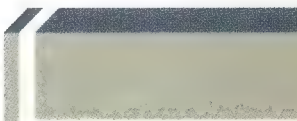


Come da tradizione Sega, i livelli sono realizzati con i soliti colori vivi, mentre lo stile artistico aiuta a sorvolare sul fatto che siamo lontani dagli standard grafici dettati da *Mario Galaxy*

Mario & Sonic At The Olympic Games

Il sodalizio che nessuno avrebbe mai potuto aspettarsi apre la pista alla valanga dei titoli su licenza per le Olimpiadi 2008

FORMATO: **DS, Wii**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **NATALE**



Nonostante l'accoppiata di Mario e Sonic sia stata a lungo nei sogni dei giocatori, rievocando ancora l'accesa console war degli anni '90, l'occasione che li vede finalmente insieme appare più come un banale mezzo di guadagno che come un modo per compiacere i fan. Con l'elevato numero di titoli simili pronti ad approdare sul mercato, Sega ha certamente bisogno di sfruttare la fama dei contendenti nel suo gioco: è infatti in arrivo un titolo olimpico dedicato ad Asterix, oltre al remake da parte di Konami di *Track & Field* (l'originale è stato riproposto ad agosto su Live Arcade), nel quale potrete giocare nei panni del Pyramid Head di *Silent Hill 2* e di ad altre icone Konami.

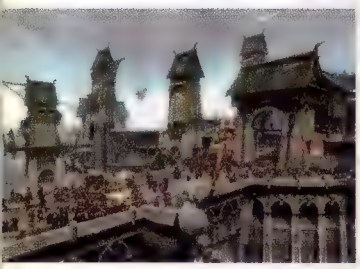
Tale enfasi sui brand fa presagire che sarà arduo per i giochi distinguersi qualitativamente, e una breve dimostrazione delle gare di corsa e salto in *Mario & Sonic* conferma che la loro implementazione è alquanto prevedibile. Tuttavia, la gara di tiro con l'arco fa sperare che alcuni esercizi siano più interessanti in quanto a meccaniche: questa richiede infatti di portare indietro il Remote, tenendo premuto un tasto e seguendo una linea immaginaria posteriore al Nunchuk.

Ogni personaggio ha diverse caratteristiche. Mario è equilibrato, Bowser può contare sulla forza bruta, Sonic è molto rapido, ma per motivi di equilibrio la sua accelerazione è scarsa (nonostante sembri comunque in grado di vincere ogni gara di corsa)

Tuttavia, data la costante esplorazione di nuovi metodi di controllo e la loro integrazione in obiettivi più ampi e complessi operata da molti titoli Wii, c'è il rischio che le singole competizioni olimpioniche possano risultare riduttive. Lo stesso si potrebbe dire per i party game, i quali spesso si basano su unici e semplici schemi di controllo per ogni attività: ma titoli come *WarioWare*, in più, bombardano e stordiscono il giocatore con rapidi cambi e immagini bizzarre. L'umorismo anarchico di tali giochi sarà per forza di cose assente in questo, un titolo con eventi sportivi rigidamente definiti, nonostante i partecipanti siano tratti da noti franchise videoludici.

Possiamo solo sperare che Sega riesca a far sì che questo si distingua dalla massa di giochi olimpici pronti ad uscire. Se invece si affiderà solo al fascino dei concorrenti per coprire un semplice catalogo di mosse del Remote, allora potrebbe ben inciampare al primo ostacolo.

L'abito rosa della principessa Peach non è certo un comodo abbigliamento sportivo. Com'è stato in *Mario Strikers*, anche stavolta si è dovuta adattare al contesto



Non basta premere dei pulsanti a caso per combattere: eseguendo una serie di attacchi veloci sui nemici si accumulano punti da spendere in mosse sanguinarie e spettacolari

Viking: Battle For Asgard

Creative Assembly aspira ad un posto nel Valhalla videoludico

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **CREATIVE ASSEMBLY**
ORIGINE **UK**
USCITA: **Q1 2008**

La presentazione di *Viking*, nuovo titolo del team responsabile di *Spartan: Total Warrior*, è stata una piacevole sorpresa. Previsto per l'inizio del prossimo anno, questo hack 'n slash dal sapore scandinavo si ritroverà inevitabilmente a scontrarsi col *Beowulf* di Ubisoft e il suo elevato budget. *Viking* però non si accontenta di seguire la scia del diretto concorrente, ma mira a usurparne il trono.

In entrambi i giochi si controlla un imponente fascio di muscoli nordico che si apre una sanguinosa strada in mezzo a una folla di nemici repellenti. In entrambi i giochi ogni azione si riflette sulle truppe alleate che combattono al proprio fianco. A questo punto, però, il divario tra i due giochi diventa evidente: mentre in *Beowulf* l'importanza del comportamento di squadra è evidente nell'immediato, in *Viking* procedere in modo compatto diventa una necessità tattica per avere esito favorevole nelle battaglie campali.

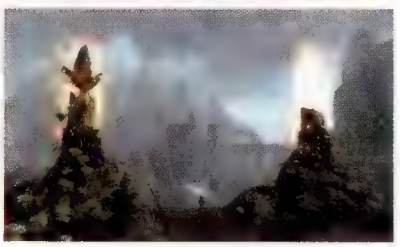
Le vicende di *Viking* si svolgono su un'isola di un chilometro quadrato sorprendentemente ben disegnata, i cui villaggi sono infestati da orde di non morti sotto il comando della vendicativa dea Hel. Man mano che ci si sbarazza di loro, al protagonista si aggregherà un numero sempre maggiore di truppe che verranno in aiuto nelle successive battaglie. Gli eventi si succedono in maniera non lineare e l'isola è liberamente esplorabile fin dall'inizio, così come è possibile visitare tutti gli accampamenti nemici e, anche se non sarebbe saggio dichiarare battaglia prima di essere adeguatamente preparati, decidere di infiltrarsi e sabotare dei punti vitali che diminuiranno le difese nemiche negli scontri successivi. Allo stesso modo, si possono aumentare le possibilità di vittoria del proprio esercito operando una selezione strategica degli obiettivi: prendendo possesso di una segheria, ad esempio, le truppe otterranno in dotazione un ariete da sfondamento.

Le singole battaglie sono decisive dal punto di vista strategico; l'abilità individuale è essenziale per il comando del proprio esercito, e bisogna considerare con saggezza dove e contro chi ingaggiare battaglia. Le azioni del proprio personaggio hanno una tale influenza da permettere di spingere un contingente di vassalli attraverso la più massiccia delle difese; volendo, è possibile eliminare gli sciamani nemici, che si occupano di resuscitare le truppe che ostacolano i propri uomini, attraverso un'operazione di infiltrazione e assassinio. Tali azioni vanno ragionate con attenzione: per evitare guai è bene occuparsi delle difese prima di guidare le truppe in un passaggio stretto e pericoloso.

Il passaggio dal brutale corpo a corpo alle strategie di battaglia campale, passando per le tattiche di ogni singolo scontro, è ambizioso, e molto dipenderà da quanto sarà fluida la convergenza di queste due fasi. Da quanto visto si evince comunque che l'ampiezza del gameplay non dovrebbe andare a scapito della completezza di ogni singolo elemento. Il combattimento è un sistema di mosse e abilità che concatenandosi tra loro generano attacchi e incantesimi speciali. I risultati sono debitamente brutali ma non privi di sfida; massacrare i nemici più scarsi è un gioco da ragazzi, ma uccidere un campione nemico richiede di parare e schivare con cautela in attesa di un'opportunità che permetta di lanciarsi all'attacco e trafiggerlo con la propria spada. Se tali violenti combattimenti su piccola scala si intersecheranno correttamente con le tattiche dell'attività bellica, come la riuscita dello stesso elemento in *Total War* suggerirebbe, allora *Viking* avrà buone possibilità di portare il genere hack 'n slash a livelli di profondità mai esplorati finora.

Un gioco per Olaf

Anche se *Viking* si discosta dal realismo storico di *Total War* in favore di un ambiente fantasy, Creative Assembly ha enfatizzato la sua aderenza ai miti scandinavi. Il giocatore assume il ruolo di Skarin, fiero avversario degli dei contro cui nutre un profondo disgusto, che è stato prescelto per decimare le forze di Hel, una dea in cerca di vendetta che dopo essere stata cacciata dall'Asgard conquista Midgard e cerca di liberare Fenrir per scatenare il Ragnarok. Il team di sviluppo ha promesso che Hel sarà una figura tragica, ma con tutto ciò che il gioco già promette di offrire rimarrà davvero dello spazio anche per la narrazione?



Il gioco è in pre-Alpha, ma ha già un bell'aspetto. Anche se il mondo di gioco non è paragonabile a quello di *Far Cry 2*, il suo chilometro quadro di fitti scenari isolani offre una gran varietà di ambientazioni, una distanza dell'orizzonte più che dignitosa e una completa libertà d'esplorazione

Bisogna gestire il tempo e le abilità per aiutare le truppe. Agire da eroi senza occuparsi della tattica significa dover poi affrontare battaglie impari senza l'aiuto di nessuno

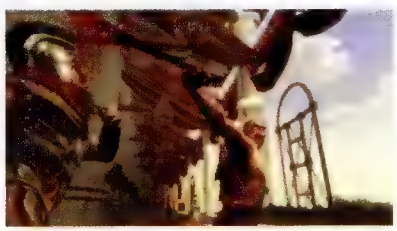
Rise Of The Argonauts

Uscito fuori dal nulla, questo titolo mitologico prova a farsi strada tra i campioni del genere

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **LIQUID ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2008**

Anche se *Rise of the Argonauts* si proclama GdR, ciò non sembrava tanto evidente dagli ultimi video diffusi, che più che altro mettevano in risalto come il gioco stravolga i clichè e si distingua dalla massa.

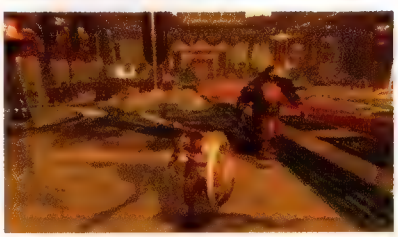
Anche se è chiaro che vestiremo i panni dell'eroe greco Giasone, poco si sa sulla trama, se non che ce n'è una e che sarà ricca e complessa, proprio come ci si aspetterebbe da un buon GdR. La presentazione esaminava gli elementi di combattimento del gioco e, per chi è stato abbastanza veloce da notarli, c'erano alcuni tocchi minori ma non per questo meno piacevoli che davano l'idea di un'azione veloce e sempre molto 'viscerale'. Il gioco rigetta i classici scontri basati su statistiche: i nemici muoiono con un singolo colpo, spesso accasciandosi in due sanguinanti metà, se non bloccano o schivano la lama mulinante del giocatore. Il problema è proprio che bloccano e schivano a profusione, mostrando un'intelligenza notevole, e il team di sviluppo ha fatto notare che i nemici attaccano in gruppo piuttosto che avanzare uno per volta verso la propria morte ricadendo nel logoro clichè dei videogiochi. Salire di livello ha effetti sensibili: non solo i nemici subiscono più danno, ma un livello più alto fa la differenza tra il respingere un nemico con lo scudo e mandarlo a gambe all'aria.

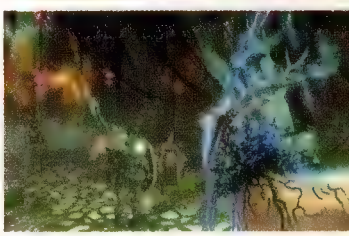


Giasone può scegliere due Argonauti che lo accompagnino durante le missioni scegliendo tra un'ampia rosa di ben note figure della mitologia greca come Eracle, Atlanta e Achille

Tali sforzi di design erano ben integrati da un sistema di animazioni dinamico, che valuta la posizione del nemico rispetto al proprio personaggio e si assicura quindi che ogni attacco vada a segno in modo convincente. Per un gioco a cui è stato concesso così poco tempo per impressionare la stampa, *Argonauts* è stato abile nello stuzzicare l'interesse con il suo piccolo carico di innovazioni e irriverenza nei confronti del genere.

Stufo di vedere sempre le stesse animazioni, il team di sviluppo ha creato attacchi unici che dipendono dall'obiettivo, e non solo mosse finali à la *God of War*





Speedball 2

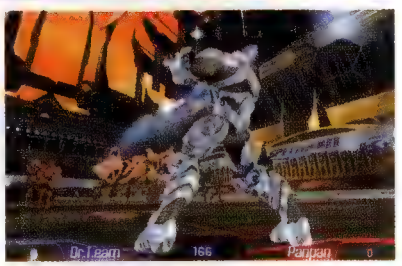
I Bitmap Brothers passano la palla a Kylotonn per questo remake

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **FROGSTER**
SVILUPPO: **KYLOTONN**
ORIGINE: **FRANCIA**
USCITA: **TBA**

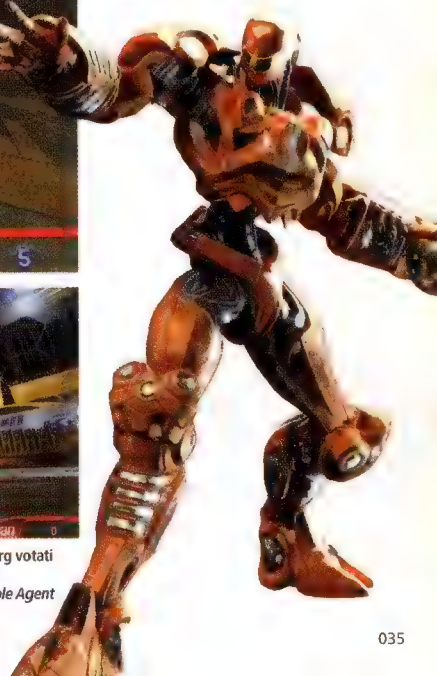
Speedball 2: Brutal Deluxe era uno dei titoli di punta nel panorama dello sviluppo di videogiochi britannico, con la sua sfrontata violenza e il tipico humour dei Bitmap Brothers a renderli l'avanguardia del talento inglese. La sua recente riedizione su Xbox Live Arcade, con una malaugurata revisione grafica (grazie al cielo opzionale), ha mostrato che il fascino del gioco è diminuito solo di poco negli anni trascorsi. *Speedball 2* resta un capolavoro anarchico, se non vagamente leggero, dell'azione arcade.

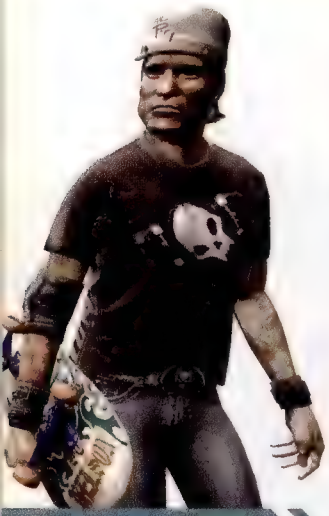
Data la presenza dell'originale sul Live, forse questo remake completo del team francese Kylotonn è un po' prematuro, per non parlare della rimozione del sottotitolo e del mantenimento della numerazione che rendono la titolazione alquanto confusa. Tutte le caratteristiche del gioco sono state fedelmente riprodotte senza quasi alcuna alterazione; è facile pensare che sia un po' poco per giustificare una versione a prezzo pieno di un gioco già disponibile, in tutto lo splendore della bassa risoluzione, per molto meno.

Comunque, a parte una dubbia conversione in 3D, il remake in questione introduce un modello di online che dovrebbe fare da esempio per ogni sviluppatore. Il gioco include un esteso servizio di community, matchmaking e classifiche, e anche un kit di sviluppo completo che il team spera di veder usato dai giocatori per personalizzare ogni aspetto del gioco, creando così un sano flusso di contenuto generato dagli utenti. Mentre il gioco in sé è una modesta variazione dall'originale, il modo in cui Kylotonn lo ha supportato con tali generose aggiunte potrebbe essere fonte di forte attrattiva per i cultori della serie *Speedball*.



Sono state presentate le classi dei giocatori: cyborg votati alla precisione, donne astute e uomini aggressivi. Stranamente, l'IA è la stessa di *Splinter Cell: Double Agent*





La telecamera ondeggia e sobbalza in modo più attivo di prima, anche se non quanto quella di *Skate*. Ulteriori manovre si possono realizzare in modalità video editor, oltre all'applicazione di filtri video e della musica

Sono state confermate più di 60 canzoni, nel tipico stile eclettico che include The Rolling Stones, Oasis, The Clash, Beastie Boys, Bloc Party e Jurassic 5. La versione 360 ha anche una demo di *Guitar Hero III*

Tony Hawk's Proving Ground

Tony continua a spingere, migliorarsi, evolversi e raffinarsi. Sarà l'ultima delle nove vite di Hawk?

FORMATO: **360, PS3, Wii, DS, PS2**
PUBLISHER: **ACTIVISION**
SVILUPPO: **NEVERSOFT**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2 NOVEMBRE**

Quando ci si siede per giocare a *Proving Ground* è sin troppo facile mettersi a borbottare per il fatto di trovarsi ancora una volta davanti alla risposta dello sport estremo a Mario, un'icona di grande levatura sia nel salto che nelle vendite, con abbastanza influenza plurigenerazionale da competere con molti GdR. Ma è altrettanto facile essere risucchiati ancora una volta da questa istituzione delle combo; la presenza di *Proving Ground* potrà far alzare gli occhi al cielo ai profani, ma i veterani faranno presto ad alzare invece i pad, familiarizzando ansiosamente con i nuovi trick del gioco e innamorandosi di nuovo della sua flessibilità.

Ogni *Tony Hawk* porta cose nuove, ma *Proving Ground* è il primo a sembrare davvero completo: non ci sono falle evidenti nella sua struttura, e inoltre v'è un certo senso di maturità nella sua evoluzione. La barra dell'equilibrio alla quale eravamo abituati, in precedenza un tozzo contatore che appariva alla destra del vostro skater durante le manovre grind e manual, è stata sostituita con un arco ampio quanto lo schermo, codificato in base al colore. La ragione? Liberare la visuale mentre si cerca di mantenere l'equilibrio, invece di costringere a focalizzarsi sul centro dello schermo lasciando la navigazione nel gioco alla visione periferica.

Tuttavia l'innovazione più intrigante è l'estensione della vivificante modalità Nail the Trick di *Project 8*. La sua serie di trick flip adesso si estende fino a includere Nail the Grab e Nail the Manual, consentendo a questa attraente modalità al rallentatore di diventare una sequenza di combo, e non solo parte di una di esse. In modalità Nail the Trick, premere il grilletto sinistro attiva le mosse grab, mentre gli stick analogici determinano dove ognuna delle mani afferrerà la tavola; in modalità manual si dovrà tenere premuto il grilletto destro, e ogni stick determinerà l'altezza di ognuno dei piedi. Se queste nuove opzioni aggiungono altro volume al già notevole repertorio di trick della serie, tuttavia non sembrano coincidere con le meccaniche di controllo di *Skate* di EA [vedi pagina 096]. Sia quest'ultimo che *Proving Ground* offrono un approccio tecnico allo skate, ma il debutto di EA è centrato sull'adattamento del joypad allo skateboard, mentre il veterano di Neversoft è impostato sull'adattamento dello skate alle esigenze del joypad. Da un punto di vista visivo, tuttavia, il grigio realismo di *Proving Ground* lo differenzia molto dai predecessori, ma lo allinea meglio con gli standard della concorrenza. Un po' più di colore sarebbe il benvenuto, e difficilmente danneggerebbe lo stile ostentato del gioco.

Come con *Project 8*, si rinnovano le ragioni, per i devoti giocatori di *Hawk*, per prendere i pad e lasciarsi coinvolgere. Ma sarà la capacità, ancora sconosciuta, che il gioco avrà di legare le sue varie caratteristiche tramite la trama, gli obiettivi e il sistema delle classi dei personaggi, che sarà cruciale nel convincere gli amanti di *Pro Skater 2* e *3* che *Proving Ground* sia un'estensione davvero valida.

Piccoli grandi progetti

Ognuno dei tre distretti di *Proving Ground*, ispirati a Philadelphia, Baltimora e Washington DC, possono ospitare permanentemente fino a 30 elementi del kit di costruzione posizionati dal giocatore. Le cabine del telefono permettono di chiamare gli amici per giocare online, invitandoli nella propria versione modificata del mondo del gioco. Il vostro quartier generale è un'area delle dimensioni di un hangar che può contenere fino a 200 pezzi di arredamento, inclusi schermi delle dimensioni di pareti su cui proiettare video. Questi hub personali possono anche essere decorati a tema.

La spinta aggro, quando usata con tempismo, vi permette di aumentare la velocità mentre ci si avvicina a una rampa, senza dover prendere la rincorsa. Si può anche saltare sui muri e i veicoli eseguendo un manual

I passanti che assistono ai vostri trick (sotto) aggiungeranno un piccolo bonus al denaro, che viene aumentato anche dal gioco online. Tuttavia, se urtate un pedone, aspettatevi di essere inseguiti con sorprendente tenacia

Hilde è in decisa controtendenza rispetto al resto del cast femminile di *Soulcalibur*: non un solo centimetro di pelle, viso escluso, viene rivelato dalla sua severa armatura. Nonostante ciò, il fascino del personaggio è innegabile

L'uso combinato di lancia e spada da parte di Hilde apre a una gamma di mosse che paiono ben amalgamare in se stesse attacchi a corto e a lungo raggio

Soulcalibur IV

Le storie di anime e spade continueranno forse a essere narrate in eterno, ma riuscirà *Soulcalibur* a restare fresco e interessante per tutto quel tempo?

Le peculiarità e i punti di merito della serie di *Soulcalibur* sono molteplici, e le hanno permesso, sin dal primissimo *Soul Edge*, di scavarsi una nicchia all'interno del genere dei picchiaduro tridimensionali: nicchia che continua ad occupare, nonostante la tipologia di giochi cui appartiene non sia da tempo al centro dei riflettori nella scena videoludica. Preoccupa tuttavia notare come, laddove il team Project Soul ha mantenuto pressoché intoccati i punti di forza più ovvi insiti nel gameplay di *Soulcalibur*, alcune altre sue particolarità paiano perdersi a ogni nuova iterazione.

Soul Edge fu il secondo titolo 3D a sfruttare l'utilizzo delle armi, ma è il primo a essere ricordato per tale caratteristica; *Soulcalibur*, nel 1999, introdusse la libertà di movimento pressoché totale all'interno delle arene tridimensionali grazie all'allora rivoluzionario Eight-Way Run. E ancora, il perfetto punto d'incontro tra accessibilità e tecnica garantito dal bilanciamento e dalle differenze tra le tipologie d'armi impiegate dai personaggi hanno convinto un gran numero di appassionati a tributare i propri favori al titolo.

Nonostante l'efficienza del gameplay di *Soulcalibur IV* sia ben lungi dall'essere messa in dubbio, comunque, c'è un aspetto che ha permesso alla saga di spiccare fra i suoi colleghi e che Namco sembra sempre più tralasciare ogni volta che un nuovo episodio viene annunciato: l'estrema coerenza artistica e narrativa e la bellezza estetica dei personaggi, la cui efficacia visiva poteva ben costituire un esempio per molti altri esponenti del genere, hanno già subito un duro colpo, secondo alcuni, a partire da *Soulcalibur II*, ma è dal terzo capitolo che la tendenza si è fatta innegabile. Sfortunatamente, a ogni ritorno dei vecchi personaggi in *Soulcalibur IV* è apparso chiaro come il processo continui a un passo più spedito di quanto si temesse: i dettagli inutilmente barocchi degli abiti, le esagerazioni anatomiche e l'abbondanza di ciondoli e monili che pendono da ogni singolo capo d'abbigliamento, oltre al gusto sempre più fantasy delle scelte cromatiche, sono ben lontani dalla sobrietà quasi 'storica' che caratterizzava un tempo il character design. E, sinceramente, è un vero peccato che un così raro equilibrio stilistico venga appesantito da dettagli superflui.

Il look 'vampiro' di Raphael è stato esasperato nel quarto episodio, come mostrato recentemente, e pare quasi mostrare contaminazioni da *Castlevania: Symphony of the Night*. Un'evoluzione del personaggio che ci resta a oggi incomprensibile

Il gioco, comunque, introdurrà una piccola miglioria per quanto riguarda gli scenari, con cui sarà possibile interagire durante l'esecuzione delle mosse. Le modalità esistenti in *Soulcalibur III* verranno molto probabilmente ampliate ed evolute (mentre da più parti si spera in un ritorno potenziato dell'editor di personaggi), e se la dinamica e il feeling degli scontri sembrano pressoché inalterati, l'unico nuovo personaggio mostrato finora contiene numerosi motivi d'interesse. Hilde, una soldatessa in armatura che maneggia una spada corta nella mano destra e una lancia nella sinistra, sembra riunire in sé gli attacchi ravvicinati di Sophitia e Cassandra e le stoccate sulla distanza di un Kilik, costituendo dunque potenzialmente un lottatore dalla versatilità inusitata, per quanto il moveset mostrato fosse palesemente incompleto.

Soulcalibur IV non pare discostarsi drammaticamente dall'atmosfera e dall'essenza dei predecessori se non per quello che riguarda l'estetica: le meccaniche invariate, lungi dall'essere un difetto, garantiscono quantomeno che la profondità delle battaglie resterà tale e quale. E questo, se si parla di un tale mostro sacro dei picchiaduro, è un punto decisamente fondamentale.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **PROJECT SOUL**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**

La torre delle anime

Proseguendo nella traccia narrativa solcata dai passati capitoli della saga, la storia di *Soulcalibur IV* vede ancora una volta la Soul Edge nelle mani dell'incarnazione della propria volontà, quel Nightmare distaccatosi da Siegfried quando questi riuscì a liberarsi della spada malefica, fusasi assieme alla Soul Calibur. Proprio la spada sacra, invece, sarà brandita dallo stesso Siegfried. Scontatamente, saranno punti centrali del plot tanto la gigantesca torre scorta fugacemente nei video quanto Hilde, che afferma che lo scendere delle tenebre sul mondo sia stato causato dalle azioni degli altri personaggi della serie.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **TAKE-TWO**
SVILUPPO: **GEARBOX**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AUTUNNO 2008**

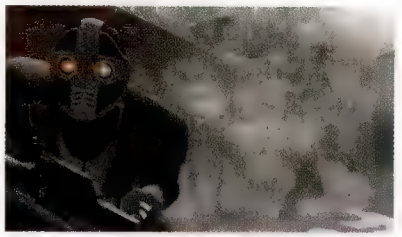
Borderlands

I Gearbox, sviluppatori di *Brothers in Arms*, passano dalla Seconda Guerra Mondiale alla polverosa frontiera interplanetaria

Visto il successo di pellicole come Pitch Black e Firefly, sorprende ben poco che il genere western fantascientifico abbia goduto di una piccola apoteosi. Su questa linea si colloca *Borderlands*, un FPS dal sapore di GdR che si svolge sul pianeta Pandora, luogo di un poco meditato tentativo di colonizzazione che strizza l'occhio alle ambientazioni viste in Mad Max. Così come chi gli diede il nome aveva apparentemente profetizzato, Pandora ospita delle sorprese alquanto spaventose, che si rivelano solo quando il ciclo stagionale, incredibilmente lento, giunge alla primavera. Ben presto la patria di molti coloni si trasforma in un luogo ostile costringendo molti di loro a fuggire, a eccezione di sette colonie decise a lottare per la sopravvivenza. Il compito che vi verrà assegnato, nei panni di un mercenario cacciatore di tesori, sarà difendere i cittadini di New Heaven dalle creature volanti che minacciano le loro risorse.

Veicoli e armi sono modificabili a piacimento. Le ultime soprattutto vengono generate casualmente entro certi parametri per dare forma a mezzo milione di oggetti possibili

Come molti dei titoli più ambiziosi annunciati a Lipsia, *Borderlands* può vantare un mondo aperto esplorabile a piacimento senza l'interruzione dei caricamenti. Il gioco è stato creato con un occhio di riguardo per la modalità cooperativa. Randy Pitchford, presidente di Gearbox, ha presentato il gioco con particolare entusiasmo, mostrando un vivace filmato in cui i giocatori venivano inseguiti attraverso delle pianure di sale da un gruppo di banditi su dune buggy. Lanciata una granata sotto le ruote dei predoni che li inseguivano, i due giocatori in co-op si scambiavano di posto sul veicoli, mentre i loro modelli poligonali si arrampicavano sul telaio per mettersi in posizione. Durante gli inseguimenti a sensazione è di muoversi in un mondo di gioco esteso piuttosto che in un'arena circoscritta. La modalità co-op può essere ovviamente giocata anche online e supporta fino a quattro giocatori.



Oltre alle pericolose specie indigene, ci si ritrova a combattere anche avversari umani che hanno approfittato della situazione di anarchia sorta nei centri abitati

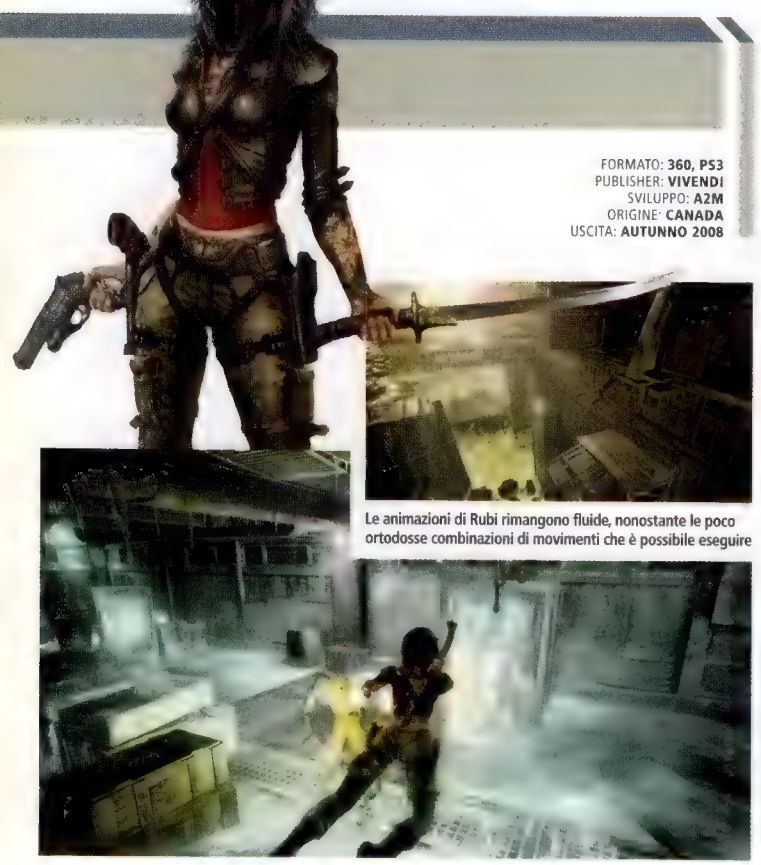
Non c'è dubbio che sotto le sabbie di *Borderlands* si nasconda qualche altra bella sorpresa, ma potrebbe ritrovarsi superato dall'altrettanto prestante FPS sci-fi degli id, *Rage*. Forse il genere ha ancora abbastanza spazio per contenerli entrambi.

Wet

A2M porta grinta, stile e curve mozzafiato nel mondo degli action

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **VIVENDI**
SVILUPPO: **A2M**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **AUTUNNO 2008**

Mostrato per la prima volta a Lipsia, *Wet* introduce Rubi, pistolera vestita di pelle che vive in un cimitero di aerei nonché esperta del combattimento a passo di danza. Come icona femminile dei videogiochi è un ragionevole sforzo di caratterizzazione, una fredda e indifferente ninja a metà fra le due pietre di paragone della rude femminilità nei comic, Miho e Tank Girl. Essa stabilisce inoltre nuovi standard per le animazioni, non foss'altro per l'improbabile movimento che i suoi glutei compiono mentre cammina: dimostrazione che Rubi ha ben capito che Lara Croft ha già trattato a sufficienza l'esagerazione di altri attributi femminili.



Le animazioni di Rubi rimangono fluide, nonostante le poco ortodosse combinazioni di movimenti che è possibile eseguire

I video mostravano Rubi dondolarsi fra le travi, volteggiare tra i tavoli, correre sui muri, fare salti mortali, tuffarsi e rotolare con grazia, il tutto senza mai smettere di sparare ai nemici. Il gioco permette di mirare a più bersagli alla volta, anche se non con la libertà del recente *Call of Juarez*, e durante una qualsiasi di queste acrobatiche azioni Rubi può estrarre una katana per eseguire una violenta quanto divertente uccisione a fil di spada.

Vista la partecipazione dello sceneggiatore di 24 Duppy Demetrius, la storia che incornicia l'azione promette una dose generosa di intrighi e tradimenti

Non c'è dubbio che *Wet* abbia stile e potenzialità: il suo ricercato design si posiziona esattamente a metà tra Quentin Tarantino, Guy Ritchie e Tony Scott. Il rischio è che Rubi appaia un po' come l'ultima arrivata, offrendo lo stesso tipo di sparatorie già visto in titoli come *Stranglehold*, ma anche in questo caso è difficile disprezzare la creatività e la bellezza delle coinvolgenti carneficine offerte da *Wet*.

L'esplorazione è incentivata da antichi artefatti nascosti che donano bonus significativi, in modo simile alle Meraviglie del Mondo nei precedenti episodi. L'Arca dell'Alleanza, per esempio, fornisce istantaneamente un tempio a tutte le città

Civilization: Revolution

La venerata serie strategica per PC si rinnova in un'agile edizione per il mercato console

Il nome di **Sid Meier** appare sopra molti giochi: *Sid Meier's Pirates*, *Sid Meier's Alpha Centauri* e anche *Sid Meier's SimGolf* (in sé quasi uno scioglilingua). Ma un solo gioco, o forse un concetto, aleggia sopra tutti questi titoli: *Civilization*. Dalla sua uscita nel 1991 è stato il sinonimo videoludico della sua carriera e, come punto di riferimento dei giochi strategici, è reponsabile di aver cementato il sodalizio tra il PC e questo particolare genere. Con *Civilization: Revolution*, Meier spera di riprendere questa relazione.

Revolution semplifica le linee guida del gioco originale, ma per una volta 'semplificare' non è sinonimo di 'banalizzare'. Il suo successo sta nel saper comunicare le informazioni con efficacia. "Credo che ciò che vogliamo sia un'esperienza, oltre che più visivamente d'effetto, molto più immediata di quella garantita dall'uso del mouse e dalla lettura di info testuali", dice Meier. "C'è in questo caso un valore pratico nelle reazioni di causa-effetto e nel feedback visivo. Desidero creare un gioco in cui sia possibile comprendere cosa sta succedendo semplicemente guardando, piuttosto che tuffandosi nel manuale o cercando suggerimenti online".

Unità potenziate, risorse delle città e fortificazioni sono tutte rese graficamente, rendendo più facile prevedere l'esito e le variabili di uno scontro con le truppe nemiche. Il gioco si basa ancora su un sistema a turni, ma promette di essere molto più veloce. Anche se Meier dice che non vede una grande differenza nella durata dell'attenzione del pubblico PC rispetto a quello console, in virtù della sua nuova casa *Revolution* pone l'accento sul multiplayer, il che scandisce di fatto il ritmo del gioco: "Forse per voi non sarà un problema giocare da soli per mezza giornata, ma è già più difficile trovare un gruppo di persone che siano disposte a giocare per dieci ore di fila".

Questa accessibilità non va a minare il gameplay ricco e coinvolgente per cui la serie è nota, insiste Meier: "Non sono convinto che un gioco più lungo sia necessariamente più profondo: fare la stessa decisione venti volte piuttosto che due non è indice di maggiore complessità".

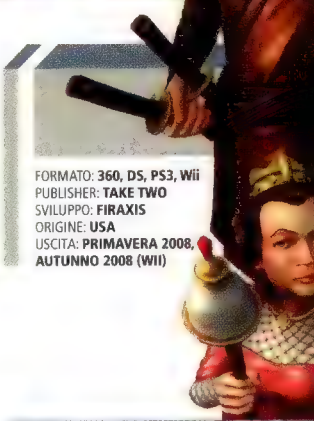
Dopo uno scontro si possono potenziare le unità conferendo loro delle modifiche identificabili visivamente. Ad esempio, un'unità potenziata con l'update d'infiltrazione "da ninja" conquisterà le città più facilmente

Lo scopo finale del gioco è ancora di mandare una spedizione su Alfa Centauri, sebbene si possa vincere anche solo conquistando tutte le altre capitali. In alternativa si può finire il gioco in maniera più pacifica guadagnano l'egemonia economica o culturale

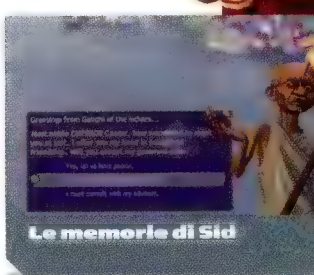
Anche se il gioco procede a velocità più sostenute, in certe aree sembra mancare dei dettagli dei precedenti episodi. La ramificazione della tecnologia rimane invariata, anche se la brillante progettazione dell'interfaccia la rende meno ostica. La visualizzazione della città è ugualmente completa, e anche qui l'interfaccia rinnovata gestisce risorse e popolazione in modo agile e intuitivo.

Il gioco sotto tutti gli aspetti stupisce per l'accessibilità della sua interfaccia, che ben si unisce alla direzione artistica chiara e pulita. Il mondo di gioco è un globo interamente 3D zoomabile a piacimento. I vari consiglieri e leader rivali sono memorabili caricature che appaiono sullo schermo, reagendo in modo divertente alle vostre scelte diplomatiche e sgomitando gli altri fuori dallo schermo per catturare l'attenzione del giocatore.

Meier afferma che questo è il suo *Civilization* preferito. L'avrebbe detto in ogni caso, ma *Revolution* è ben lungi dall'essere un cugino povero dei giochi PC. Anche la versione DS, dichiara Firaxis, gira con lo stesso codice di 360 e PS3 e solo la grafica è stata adattata. Con la sua filosofia di design vivida e distinta e un sistema di gioco profondo ma non dannoso per il ritmo, *Civilization: Revolution* sembra avere tutte le carte in regola per essere il primo gioco di strategia a conquistare il mercato multipiattaforma.



FORMATO: **360, DS, PS3, Wii**
PUBLISHER: **TAKE TWO**
SVILUPPO: **FIRAXIS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **PRIMAVERA 2008, AUTUNNO 2008 (WII)**



Le memorie di Sid

Una cosa che Meier rimpiange della versione PC di Civilization è il canale per lo scambio di contenuti: "I contenuti creati dagli utenti per gli utenti sono a a un diverso livello su PC perchè ci sarà sempre la possibilità di ospitarli, mentre l'ambiente console è controllato da Sony o Microsoft e quindi non basta creare un mod per condividerlo. Ed era questo il cuore pulsante del gioco su PC. È qualcosa che non saremo capaci di fare in questa generazione. Ma ci stiamo comunque occupando noi stessi dei contenuti scaricabili per console, e questo è un primo passo. Forse, in futuro, i canali e i network su console si apriranno alla creazione libera di contenuti da parte degli utenti".

Sephiroth è il villain più rappresentativo di tutta la serie e *Crisis Core* svela dettagli sulla sua vita da Soldier di Prima Classe, ancora prima che diventasse la nemesi di Cloud

Angeal, stranamente virile, è il mentore di molti Soldier, incluso Zack. Il suo character design proviene direttamente dagli studi del gioco originale, e doveva essere usato per Cloud

Crisis Core: Final Fantasy VII

Piume, spadoni e bei ragazzi? Sì, è proprio *Final Fantasy*

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), TBA (PAL)**

Sembra non aver mai fine l'afflusso di sequel partoriti da Square Enix. Se l'*X-2* era uno strappo alla regola, la *Final Fantasy VII Compilation* ne è stata la conferma, e il futuro ci riserva addirittura un capitolo, il *XIII*, già pianificato come una miniserie a sé stante. Evitando facili disquisizioni sulla natura commerciale di questa operazione, è bene vedere il gioco per quello che è. *Crisis Core* infatti non è *Dirge of Cerberus*, realizzato in fretta e furia al solo scopo di sfruttare il fascino innegabile dei personaggi. Allo stesso modo, però, *Crisis Core* sprizza Tetsuya Nomura da tutti i suoi pori. Personaggi fisicamente fortissimi ma dai tratti efebici? Ci sono. Spadoni dalle dimensioni improbabili? Idem. E ovviamente l'immancabile design dei vestiti, dalle cinture svolazzanti alle cerniere disseminate un po' ovunque.

Temporalmente *CC* si colloca prima degli eventi vissuti, ormai dieci anni or sono, in *FFVII*. Zack è un Soldier di Seconda Classe, deciso ma con ancora molte cose da imparare. Il gioco è di fatto la strada che porta alla sua morte prima di *FFVII*, e per questo motivo sul cammino si incontrano tutti i personaggi più importanti della sua vita, Cloud, Aeris e ovviamente lo spietato Sephiroth. Similmente ad *Advent Children*, il gioco sembra essere concepito per far sentire a casa chi ha amato *FFVII*, deliziandolo con citazioni e flashback come il filmato iniziale, la classica visuale della Shinra Company e il treno in folle corsa. La grafica è senza mezzi termini la migliore vista finora su PSP: i modelli sono solidi e dettagliati, cosa non da poco se consideriamo che gran parte del fascino si basa sui personaggi. Square Enix, avendo ormai raggiunto l'eccellenza visiva e sonora, ripropone la computer grafica già vista in *Advent Children*, probabilmente l'unico aspetto su cui nessuno avrà da ridire, e le nuove versioni strumentali/rock dei pezzi storici. Il feeling generale che si riceve giocando non è quindi esattamente quello originale.

Ci si trova più che altro di fronte a una nuova versione vista dagli occhi di Nomura e alla luce delle sue ultime esperienze lavorative, come ben si sa tutte orientate al j-rock. Il sistema di combattimento difficilmente farà felici i fan puristi della serie: non è un approccio alla *Kingdom Hearts*, ma non è neanche quello originale, quanto piuttosto un ibrido dei due.

La versione giapponese impedisce di scrutare oltre sulla trama, che decide gran parte dell'attrattiva dei giochi Square. Ovviamente, si punta a chi ha amato il *Final Fantasy VII* originale, ma si spera che questo non si riduca a un pedissequo citazionismo alla *Advent Children* o ancor peggio a una banalizzazione del plot originale. Conoscendo i tempi letargici di Square Enix, *Crisis Core* sarà comprensibile ai più in non meno di un anno. Nonostante tutte le critiche, in fin dei conti Square Enix rimane una delle software house più autorevoli in questo campo, e alcune sue scelte discutibili non possono intaccare *Crisis Core* che, senza inutili paragoni con l'originale, sembra dire la sua in maniera egregia.

Le memorie di Zack

Le Materia ci sono ancora, ma solo di nome. Dal menu si scelgono quelle da portarsi dietro mentre durante la lotta, scorrendo i tasti dorsali, vanno selezionate con il tasto Cerchio. Se non si sta già attaccando, ci si può muovere liberamente per il campo di battaglia, parare e schivare con una capriola. Sullo schermo intanto scorre la Digital Mind Wave, una sorta di slot machine che raffigura il flusso dei nostri ricordi. Quando si ferma le facce dei personaggi più famosi, sbloccabili durante il gioco, si combinano in modi diversi (che si possono aggiustare con il giusto tempismo) attivando magie di supporto o attacchi finali. Gli attacchi più forti sono preceduti dal flashback di un momento saliente della storia.

Genesis è il solito cattivo bello, dannato e pieno di complessi che uccide tutti senza alcun apparente motivo. È fisicamente basato su Gackt: non che vi sia dietro un grande lavoro di caratterizzazione, visto che già di suo il cantante sembra uscito da un *Final Fantasy* a caso

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **MISTWALKER**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), TBA (EU)**

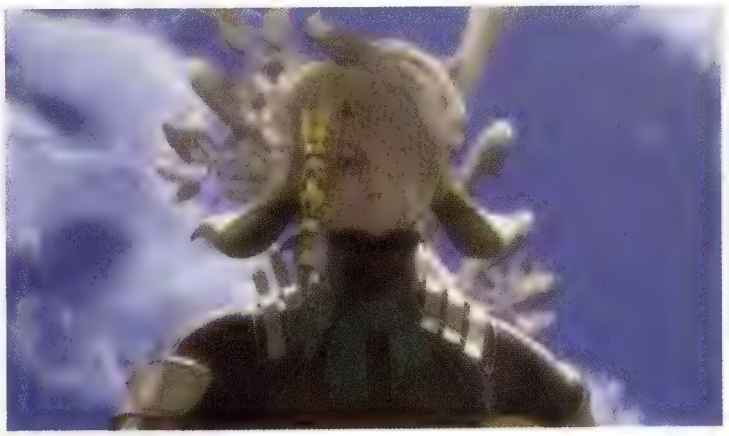
ASH: Archaic Sealed Heat

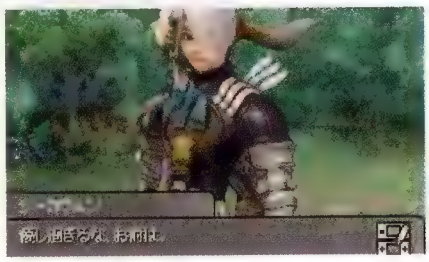
Stavolta la principessa, grazie a Mistwalker, si salva da sola, e in più salverà anche il suo regno

Una delle rare critiche mosse verso il parco software di Nintendo DS è certamente riconducibile alla superficialità grafica di molti suoi titoli, anche dovuta agli ovvi limiti tecnici della console. Abbondano così giochi visivamente semplicistici e minimalisti che, nonostante spesso godano di un gameplay solido e divertente, fanno talvolta rimpiangere un buon comparto grafico. Sembra però che tale tabù stia per essere spazzato via, dato che uno dei punti focali di *ASH* (*Archaic Sealed Heat*) risiede proprio nella sua bellezza visiva. In questo nuovo GdR strategico, Mistwalker ha utilizzato un ingegnoso trucco: ogni animazione è prerenderizzata in Computer Grafica e non sarà quindi frutto del vero potenziale della console, cosa che, almeno durante i numerosi combattimenti, offrirà un risultato visivo decisamente impeccabile. Fin dall'inizio saranno inoltre presenti innumerevoli video d'intermezzo, i quali accompagneranno piacevolmente la narrazione.

Durante l'incoronazione di Aisya, principessa di Millinear, un enorme drago darà fuoco al suo regno e ai suoi abitanti; dalle ceneri risorgeranno però alcuni guerrieri, pronti a unirsi alla protagonista. Ognuno di questi godrà ovviamente di diverse abilità, in relazione alla loro classe di appartenenza (siano essi curatori, stregoni o spadaccini). Aisya sarà in grado di assorbire i loro poteri, ma ciò vorrà dire sacrificare il proprio compagno: bisognerà quindi ponderare la scelta, in base a cosa sia più importante tra il numero o la potenza del singolo. L'azione di gioco si dividerà in due fasi: nella prima dovremo spostare a turno le nostre unità all'interno di uno scenario, decidere se assorbire o meno i guerrieri alleati e se attaccare il nemico. Una volta ingaggiato un combattimento, ci ritroveremo invece dinanzi a un GdR tradizionale: sullo schermo superiore saranno mostrate le nostre unità (fino a un massimo di tre), mentre in quello inferiore le creature nemiche. Attraverso alcuni menu assegneremo infine azioni d'attacco o di supporto ai membri del nostro party.

ASH sembra insomma essere in grado di coniugare una trama originale e un buon gameplay con un comparto tecnico di prim'ordine: speriamo solo che tutta questa carne sul fuoco non incenerisca.

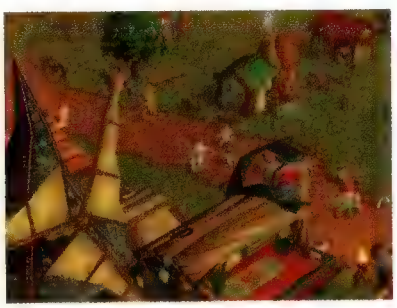




L'ottima, pur se ingannevole, qualità grafica in game è ulteriormente impreziosita da cut scene in computer grafica che rendono giustizia allo stile particolare con cui i personaggi sono stati realizzati

King Story (Project O)

Marvelous e il suo dream team ci insegnano che diventare Re per caso non è affatto privo di oneri



Le somiglianze con *Pikmin*, da quanto visto finora, sono soprattutto visive, ma in certi casi paiono estendersi anche allo stesso gameplay di base

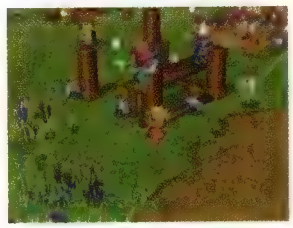
Per i veterani del gaming su PC non è raro vestire i panni di un sovrano alle prese con il suo nascente impero. *King Story*, nuovo titolo sviluppato da Cing, non deve però essere considerato alla stregua di un qualsiasi gestionale à la *Civilization*. A differenza di questi ultimi, non impersoneremo un'entità eterea e per certi versi divina, ma il nostro alter ego si aggirerà personalmente tra gli abitanti del villaggio, contribuendo attivamente alla vita sociale.

La trama narra di un ragazzino di nome Corobo Bread, il quale diventerà re dopo aver trovato una corona magica, grazie alla quale sarà in grado di farsi obbedire da chiunque. Avrà così inizio la crescita del vostro regno, durante la quale dovrete portare a termine numerosi obiettivi facendovi seguire da un determinato numero di abitanti (diverso da incarico a incarico). Portando a termine questi lavoretti, sbloccherete nuovi stadi di sviluppo per il vostro villaggio, il quale si ritroverà presto ad affrontare pestilenze e invasioni belliche. Così come accade in *Harvest Moon* (altro titolo Marvelous), l'interazione e le vostre relazioni con il popolo rivestiranno un'enorme importanza: dovrete quindi preoccuparvi di visitare gli abitanti uno ad uno per sapere cosa funziona nel vostro villaggio e cosa invece va migliorato. Sembra inoltre che durante le sessioni di guerra sarà presente una componente ruolistica, ma ancora nulla si sa riguardo un possibile aumento di statistiche. Il titolo godrà di una grafica colorata e originale, che (ne siamo certi) non mancherà di regalare un'esperienza vivace e spensierata.

Nonostante *King Story* sia previsto esclusivamente per Wii, il team di sviluppo ha però dichiarato che non intende sfruttare in maniera futile il Wii Remote: piuttosto che utilizzare i sensori di movimento in maniera forzata, è più probabile che gli schemi di controllo siano decisamente classici.

Il team alle spalle di *King Story* è composto da una vera e propria èlite, i cui membri hanno precedentemente lavorato a giochi come *Dragon Quest VIII*, *Harvest Moon*, *Hotel Dusk* e *Final Fantasy XII*. È da vedere se ciò basterà a dar vita a un titolo degno di nota, o semplicemente un originale clone di *Pikmin*.

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **MARVELOUS**
SVILUPPO: **CING**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2008**



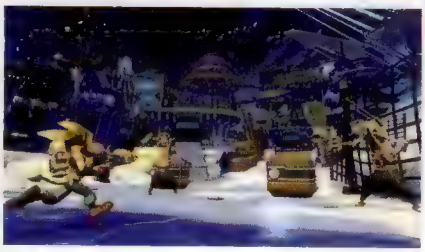
Non è ancora ben chiaro se la costruzione di nuove infrastrutture sarà riservata a determinati tipi di sudditi o se il compito potrà essere portato avanti da chiunque, magari previo adeguato addestramento

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **INSOMNIAC**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **7 NOVEMBRE**

Ratchet & Clank Future: Tools Of Destruction

Una delle serie simbolo della PS2 passa alla PS3 con un matrimonio di vecchio e nuovo

Come sempre, il gioco è pieno di modi creativi per scatenare la distruzione sull'esercito di robot che fronteggerete. Il più piacevole è di gran lunga il Groovitron, una sfera metallica che, quando viene lanciata, si trasforma in una sfera da discoteca; si solleva proprio sopra i nemici, parte una musica funky e loro iniziano involontariamente a ballare. Ha un tale fascino visivo e le mosse dei nemici sono così espressive che è quasi un peccato consegnarli all'oblio mentre si divertono tanto, anche se con tutte le giravolte, i salti e il moonwalk, viene da chiedersi perché non facciano mai la posa del 'robot'...



Le ambientazioni abbracciano i soliti temi: ghiaccio, foresta, fabbrica. Ma la serie ha sempre introdotto delle variazioni, pur se nei limiti

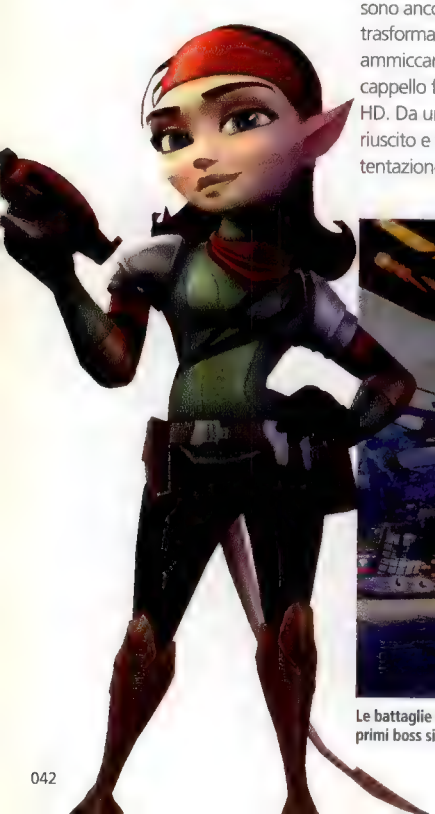
Ratchet & Clank non è mai stata una serie che amasse andare per il sottile, visto che ogni sequel su PS2 portava nel mondo dei protagonisti nuove, strane armi e bizzarri momenti di umorismo. Per il debutto su PS3, tuttavia, pare che non saranno solo le pistole a essere ingigantite.

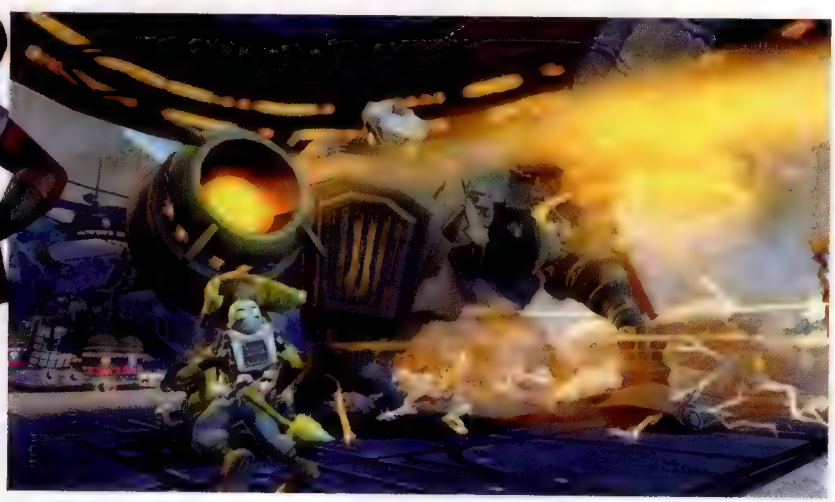
Nonostante il titolo, *Tools of Destruction* verte sul riportare la serie alle proprie radici platform tanto quanto sull'ammassare al suo interno ogni tipo di arma possibile e immaginabile. Certo, ci sono ancora i vecchi cavalli di battaglia, perché trasformare una folla di imponenti robot in ammiccanti pinguini con tanto di sciarpa e cappello fa senz'altro un'impressione migliore in HD. Da un punto di vista visivo, il gioco è molto riuscito e vividamente colorato, inoltre la tentazione di eccessiva pignoleria nei dettagli è stata accantonata in favore di un senso del design chiaro e lungimirante.

I livelli sono indubbiamente panoramici, con splendidi profili di agglomerati urbani, montagne e alberi che si stagliano all'orizzonte. Il livello di Metropolis, tuttavia, si rivela un bello scenario che offre poche possibilità di esplorazione. Visto che si tratta di uno stage iniziale, ciò potrebbe essere dovuto al desiderio di guidare il giocatore finché non avrà acquisito una piena familiarità, ma sarebbe un peccato se queste colorate ambientazioni non fossero altro che sfondi per missioni lineari.

Comunque, nonostante la linearità, Metropolis ambisce a una struttura verticale, visto che i vostri movimenti saranno scanditi da piattaforme per saltare e traverse su cui grindare che sposteranno costantemente Ratchet e Clank in avanti e in alto, in modo da mostrare efficacemente il design, a volte spettacolare, degli scenari. Per quanto riguarda le promesse del ritorno al platform, in vari momenti il sentiero che si sta percorrendo o lo scenario iniziano a crollare, obbligando a mantenere un ritmo serrato, mentre in altri alcune sequenze a effetto andranno giocate a scorrimento laterale. L'unica delusione è il 'grinding' che, anche se non è una novità nella serie, sembra essere un po' troppo lento per far salire l'adrenalina, e presenta nemici piuttosto trascurati che eseguono offensive manovre programmate invece di sfidare il giocatore in modo dinamico.

Nulla da eccepire riguardo la distanza dell'orizzonte e le texture, né per la fluidità del framerate. Pur con tutta la sua familiarità, si tratta di un notevole passo avanti per la qualità grafica della serie





Le battaglie coi boss mettono in luce le vostre capacità di distruzione, oltre allo sgargiante design dei personaggi, nonostante i primi boss siano estremamente rigidi in termini di pattern d'attacco. I fan della serie, comunque, non dovrebbero avere da ridire

Il combattimento è anticonvenzionale nel consueto modo accattivante, con la chiave inglese di Ratchet che fa felicemente volare pezzi di robot e ingranaggi sia dai nemici che dallo scenario distruttibile. Le varie armi, come si evince dal box 'Balliamo!', sono ben integrate e possono essere cambiate facilmente, mentre anche i nemici iniziali mostrano la capacità di tirare colpi inaspettati.

Con l'approssimarsi dell'uscita, *Tools of Destruction* non pare offrire nulla di particolarmente nuovo, ma promette di essere un platform estremamente solido e riuscito, e quindi una valida aggiunta alla line up della PS3 per l'ultima parte dell'anno.

ETERNAL SONATA™

Attraversa il Confine tra Sogno e Realtà

L'ultimo sogno di Chopin, il famoso compositore, è l'emozionante storia di una ragazzina in balia di un oscuro destino e del ragazzo che combatterà per salvarla. In bilico tra sogno e realtà, Chopin scoprirà la luce che brilla in ognuno di noi in questa struggente favola che narra di bene e male, amore e tradimento.

Un gioco di ruolo fantasy in perfetto stile giapponese.

- *Una meccanica di combattimento innovativa basata su un sistema ibrido di turni e azione in tempo reale*
- *Utilizzo strategico di luce e ombra che condiziona le abilità speciali del giocatore e i poteri dei nemici*
- *Una storia appassionante scandita dalle note delle celebri sonate di Chopin*

12+ www.pegi.info

Disponibile ad Ottobre 2007

www.atari.it • www.eternalsonata.eu

namco®

LIVE.

BANDAI NAMCO Games

ATARI

ETERNAL SONATA © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by BANDAI NAMCO Games Europe SAS Distributed by ATARI Europe SASU

ROCK
Attenzione: stiamo forman

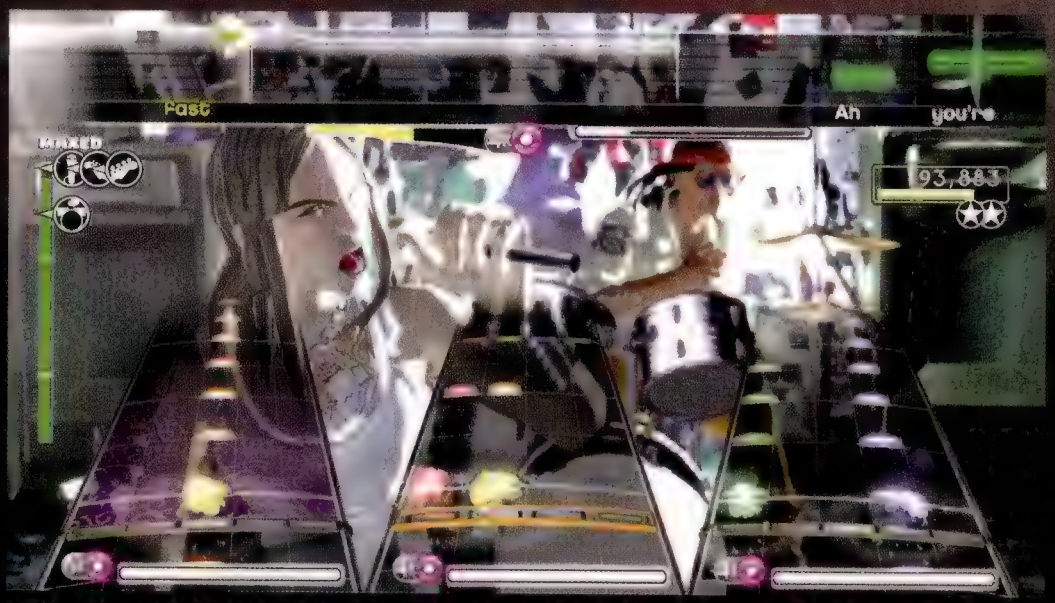
do una band

Cercasi chitarrista, bassista, batterista e cantante. Mandare curriculum presso Harmonix, specificando nell'oggetto: "ROCK"

FORMATO: **360, PS2, PS3**
PUBLISHER: **MTV WORLDWIDE**
SVILUPPO: **HARMONIX MUSIC SYSTEMS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **INVERNO 2007 (USA), PRIMAVERA 2008 (EUROPA)**

"La maggior parte della nostra storia", dice **Alex Rigopulos**, CEO e co-fondatore di Harmonix, "è stata un costante sforzo per farci notare dalle case di produzione". Ma le cose cambiano. Il modo in cui la gente accede alla propria musica è cambiato. Il modo in cui la gente compra la musica è cambiato. E soprattutto, *Guitar Hero* ha cambiato per sempre il modo in cui la gente si rapporta con i giochi musicali: "Questa lotta, unita alle vicende passate dall'industria della musica negli ultimi anni, ha trasformato in maniera quasi drammatica il nostro modo di sentire".

La storia di Harmonix Music Systems è iniziata nel 1995, e da allora a oggi ha ridefinito il genere dei giochi musicali basati sul ritmo e sull'azione, trasformandoli in un'arte complessa. Dai suoi esordi con *The Axe*, che permetteva ai giocatori di cimentarsi in assoli con diversi strumenti, utilizzando il joystick di un PC, passando per *Amplitude* e *Frequency*, per arrivare infine al successo, universalmente riconosciuto da pubblico e critica, della serie di *Guitar Hero*, non c'è stata che una continua progressione verso il miglioramento, verso l'innovazione e la rivoluzione del genere. *Rock Band* sembra incarnare



Potrebbe sembrare che l'interfaccia sia troppo affollata, ma quando poi si gioca, anche su uno schermo relativamente piccolo, le varie sezioni sono molto ben distinte e le preoccupazioni si dimenticano subito. È un vero piacere osservare il tempismo perfetto delle note che si accendono nelle sequenze intense

Ziggy suonava la chitarra

Chitarra e basso funzionano praticamente allo stesso modo delle loro precedenti incarnazioni, con qualche miglioramento dell'interfaccia per i momenti più ostici. Il look della periferica? Nera e snella, con degli speciali pulsanti per l'assolo alla base della cassa, da usare negli accordi con entrambe le mani (il che è davvero spettacolare), un'estremità nuova per il pulsante dello strumento e i colori sul lato della cassa piuttosto che sulla facciata della stessa. Altri miglioramenti riguardano la possibilità di cambiare la posizione della fascia per appenderla al collo, in modo da favorire anche i mancini, e nuovi effetti che si trovano vicino ai tasti classici per utilizzare lo strumento.

il punto di arrivo di questo processo di innovazione e miglioramento, ma al tempo stesso l'inizio di un nuovo modello di sviluppo. In effetti, il particolare interessante di *Rock Band* non è tanto quanto sarà bello (perché lo sappiamo già, che sarà bello), ma quanto saranno adeguati il supporto e le infrastrutture che Harmonix e i suoi partner commerciali costruiranno intorno al gioco.

Ci sono molti investitori di rilievo dietro a questo titolo, in primo luogo EA, ovviamente, e poi Harmonix ed MTV. La responsabilità di EA ricade nel campo della distribuzione; Harmonix si occupa dello sviluppo; MTV pubblicizza il gioco. Un altro livello di coinvolgimento viene invece dai "fantastici quattro" della musica, ovvero EMI Music, Sony BMG, Universal Music Group e Warner Music Group. Se uniamo il tutto, ci troviamo di fronte a una delle più complesse e gigantesche macchine di marketing mai messe in piedi per qualsiasi videogioco, o, se preferite, per qualsiasi gioco musicale, mai visto finora nell'industria, in combinazione con il potenziale delle download infinito. I "fantastici quattro" sono considerati tali perché detengono i diritti della stragrande maggioranza della musica famosa: per darvi un'idea della scala su cui stiamo ragionando, provate a scegliere una lettera dell'alfabeto, mettiamo ad esempio la B: ebbene, *Rock Band* potrebbe offrirvi canzoni dei Beach Boys, dei Beatles, dei Big Bad Voodoo Daddy, dei Black Rebel Motorcycle Club, dei Black Sabbath, dei Blur, di David Bowie, di James Brown, di Busta Rhymes e dei B-52. I giorni delle cover sono finiti.

Allo stesso modo, sono finiti anche i giorni in cui lo schermo era tutto vostro, ma le cose sono cambiate parecchio dai tempi di *Guitar Hero*: l'evoluzione continua e decisamente verso il meglio. Per esempio, il contatore che fa crescere il vostro moltiplicatore ora è un cerchio sotto alla barra dello strumento che si colora lentamente, con un grosso numero che mostra il bonus accumulato (invece dei piccoli punti vicini al punteggio laterale), così che possiate facilmente scoprire come state andando, senza distogliere lo sguardo dal punto fondamentale dello schermo. Elemento che verrà riconosciuto come particolarmente importante soprattutto dagli esperti che macinano punteggi stratosferici. I tre strumenti si trovano in basso, con la batteria al centro, mentre la barra del cantante è in alto, e una barra sulla sinistra mostra come si stanno comportando i vari strumenti della band, il che sbloccherà delle jam session aggiuntive se tutti i membri del gruppo suonano bene.

La vera rivoluzione sta però nelle nuove periferiche (vedi i box) e nella struttura che Harmonix vi ha creato intorno.

"Le periferiche erano fondamentali per il gioco che volevamo realizzare, e come sviluppatori abbiamo avuto l'incredibile opportunità di inventare anche l'hardware necessario al nostro progetto", spiega Rigopulos. Le periferiche compatibili arriveranno poco dopo l'uscita del

Paul DeGooyer (sopra) è il senior vice president di audio, home video ed electronics di MTV. Un uomo impegnato. Alex Rigopulos (a sinistra) è il CEO e il co-fondatore di Harmonix Music Systems, e a quanto dice nel suo blog suona "in una delle peggiori rock band del mondo"

titolo, ma mentre ci saranno di certo le solite versioni più economiche, ci saranno anche diverse opportunità per i giocatori che vogliono migliorare e potenziare i loro amati strumenti. Tra gli eventi del periodo appena precedente all'uscita del gioco, il coinvolgimento delle rockstar ha prevalso, ad esempio con un tour in pullman che ha attraversato tutta l'America e si è presentato anche davanti agli MTV Awards. Molta gente, star comprese, ha passato l'intera serata all'interno del bus, divertendosi a giocare a *Rock Band*. "I Gym Class Heroes sono stati davanti allo schermo per 45 minuti e non si staccavano più", racconta **Paul DeGooyer** di MTV. "E il batterista, che non aveva mai provato il gioco, si è sistemato alla batteria, ha scelto la modalità expert e ha fatto una partita spettacolare. Era perfetto!". Poco dopo, la band si è aggiudicata il premio Best Newcomer, e Rigopulos aggiunge: "Stavano ancora giocando quando sono stati chiamati sul palco: hanno dovuto smettere di corsa per andare a ritirare il premio!".

Non siamo certo tutti vincitori del Best Newcomer, in ogni caso, perciò *Rock Band* vi darà la possibilità di ricreare alla perfezione il vostro personale dio del rock. Lo strumento di creazione dei personaggi permette di scegliere le fattezze del musicista, anche se non nei minimi dettagli, ma la vera personalizzazione arriva con gli accessori. L'archivio dei vestiti è immenso, come pure la quantità di pettinature, gioielli e altri particolari da scegliere, mentre l'attitudine e il carattere del vostro personaggio si potranno decidere per cambiare il modo in cui si muoverà e si atteggerà sul palco. Forse però la caratteristica con il maggior potenziale è il sistema di colorazione 2D, che vi permetterà di creare tatuaggi o disegni sui vestiti. "E c'è anche il trucco per il viso", aggiunge Rigopulos. "Il sistema dei tatuaggi, i disegni... sono incredibili. La gente impazzirà di sicuro". Ma una volta che avrete dato vita alla vostra personale rockstar e avrete afferrato le basi dell'interfaccia, come si gioca, in effetti? Benissimo, dopo un paio di canzoni che vi serviranno per affiatarvi alla perfezione con gli altri elementi del vostro gruppo. La sensazione di chiunque abbia giocato per la prima volta a *Guitar Hero* e sia riuscito a realizzare un assolo complesso è moltiplicata, grazie all'elemento di cooperazione e all'interfaccia visiva migliorata: mentre una cascata di note scende lungo lo schermo, e tutti i membri della band le colpiscono alla perfezione, la canzone esplode letteralmente, insieme al pubblico in ascolto. È semplice da descrivere: ci si sente davvero parte di un gruppo rock. Sembra assurdo, ma non c'è modo di non pensarlo mentre si gioca, e grazie agli elementi sullo schermo si riesce ad apprezzare rapidamente la bravura degli altri elementi della band e il loro apporto alla performance: "bass groove" appare sullo schermo quando il vostro bassista non manca una nota, il vostro batterista spacca con la potenza di un dinosauro e il cantante centra ogni acuto con cristallina purezza. E poi, la bravura in un assolo di chitarra si rivela attraverso una percentuale che sale sempre di più: 92, 94, 96, 98... si arriva al 100% sull'ultima nota, la folla sullo schermo impazzisce, la band si lancia verso la prossima sezione del gioco e inizierete a pensare che non c'è mai stato un titolo del genere da quando avete iniziato a giocare.

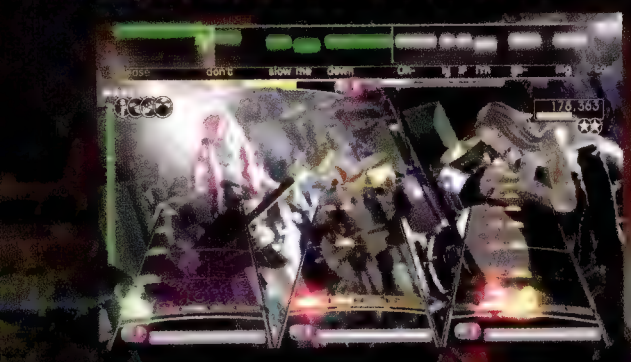
In tutto questo tripudio di fastoso multiplayer, va anche ricordato che, se poi volete comunque suonare da soli, anche quest'opzione è largamente contemplata. Esiste nel gioco una carriera completa per il giocatore singolo (e anche un'opzione quickplay) per ciascuno strumento, con tutte le caratteristiche, compresi tutorial e modalità pratica, importate direttamente da *Guitar Hero II*. Naturalmente, c'è chi non si accontenterà di giocare da solo o in cooperativa, perciò *Rock Band* garantisce anche a tutte le combinazioni di strumenti di scontrarsi l'uno contro l'altro. Tutte le modalità multiplayer si possono provare sia online che offline, in tutte le combinazioni possibili. Ma qual è la migliore, secondo Rigopulos? "La locazione definitiva per l'esperienza di gioco di *Rock Band* è in salotto, con un gruppo di amici. L'online offre la possibilità di suonare insieme anche a gente che non può materialmente riunirsi in un solo luogo, e ci sarà l'opportunità di scontrarsi online contro giocatori del proprio stesso livello. Insomma, stiamo

Lo stile grafico di *Rock Band* è quello canonizzato da gruppi come Led Zeppelin e Black Sabbath, con personaggi dai capelli lunghi e dai costumi molto appariscenti. Sarebbe davvero triste se l'intera discografia degli Spinal Tap non fosse scaricabile, a un certo punto!

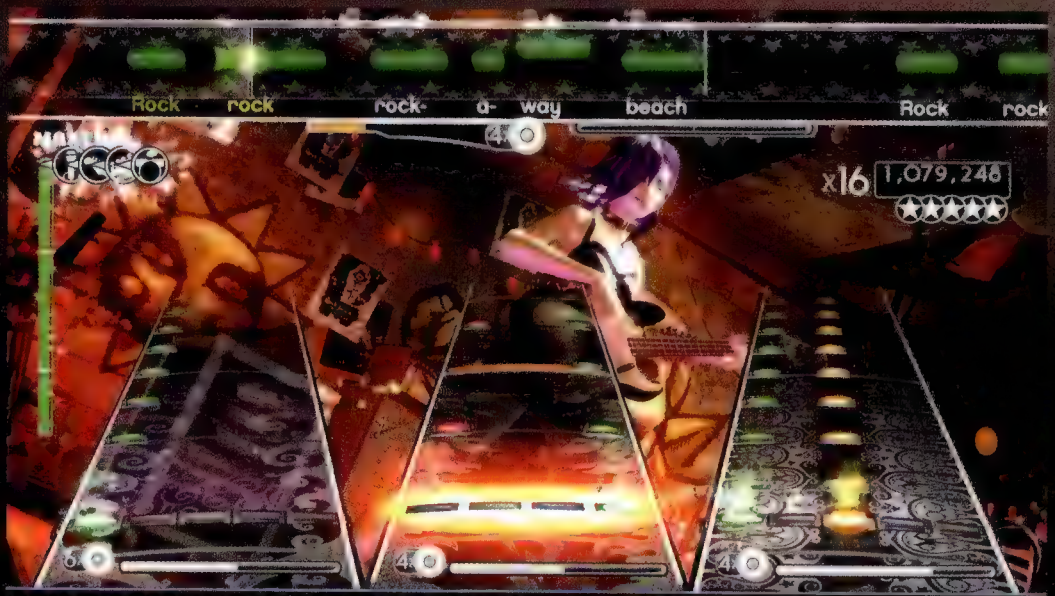
"LA LOCAZIONE DEFINITIVA PER L'ESPERIENZA DI GIOCO DI *ROCK BAND* È UN SALOTTO, CON UN GRUPPO DI AMICI. PER GLI ALTRI, CI SONO ANCHE I MATCH ONLINE"

Sul palco di Rock Band...

La track list completa di *Rock Band* resta ancora un mistero, al momento, ma di sicuro nel gioco compariranno queste canzoni:
Black Sabbath Paranoid
The Clash Should I Stay or Should I Go
Deep Purple Highway Star
Garbage I Think I'm Paranoid
Jet Are You Gonna Be My Girl
Rolling Stones Gimme Shelter
Rush Tom Sawyer
Smashing Pumpkins Cherub Rock
Soundgarden Black Hole Sun
Inoltre, tra gli album già confermati per il download avremo Who's Next degli Who, Nevermind dei Nirvana, One dei Metallica e una selezione di 18 canzoni dei Grateful Dead.



Delle linee color arancio compaiono nelle versioni di sviluppo (a sinistra) per segnalare l'uso dei pedali



I giocatori sono in ballo, ci sono cinque stelle sotto il punteggio, non si può perdere una nota e i moltiplicatori salgono. Questi sono i momenti più intensi di *Rock Band*: dopo l'iniziale curva di apprendimento e di necessaria coordinazione e sincronizzazione con il proprio gruppo, si definisce un'esperienza mai provata prima

Ziggy cantava al microfono

Il microfono di *Rock Band* è tutto nero, pesante e rivestito all'estremità di una griglia metallica. Riconosce il canto da qualsiasi ragionevole dimensione. Harmonix afferma che la capacità di riconoscere i fonemi è evidente nella pratica: se mugugnate parole incomprensibili nel microfono, sicuramente lui avvertirà i toni e non considererà in errore, ma i punteggi più alti e i bonus smetteranno subito di arrivare, ricomparendo quando riprenderete a pronunciare le parole della canzone. In certe canzoni, dei cerchi argentati fluttuano sulla barra dello schermo invece delle parole: allora dovrete battere il microfono contro il palmo della mano (o qualsiasi altra superficie) come se fosse un tamburello.

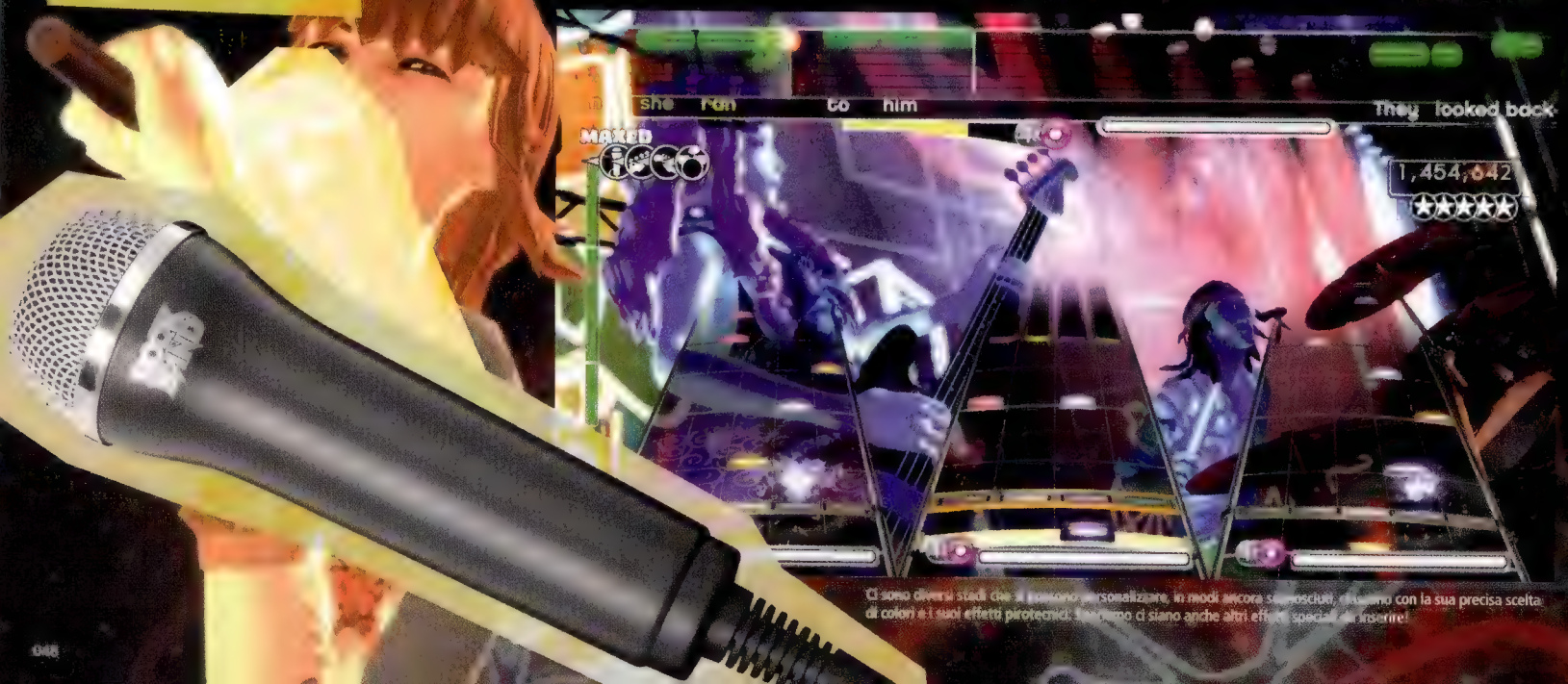
dando delle possibilità a tutti". Si farà forse sentire l'odioso spettro del lag? Rigopulos non scende nei dettagli, ma insiste: "Abbiamo una soluzione al problema e siamo estremamente fiduciosi in merito. È un sistema solido e l'abbiamo provato su moltissimi giochi online".

L'altro aspetto dell'online è ovviamente quello dei contenuti scaricabili. Tra singole tracce, album completi e best-of personalizzati, è difficile non immaginare un qualunque aspirante rocker deliziato all'idea, nonché pronto a spenderci fino all'ultimo centesimo disponibile. L'esatto numero di canzoni presenti nel disco di *Rock Band* alla sua uscita non è ancora stato confermato (sebbene a quanto pare il tour in single player sarà più vasto di quello di *Guitar Hero II*, che contava circa 40 tracce), ma ci sarà almeno una nuova uscita da scaricare ogni settimana, e la maggior parte di esse sarà costituita da interi album. Potrebbe sembrare antipatico pagare per un'intera opera che poi potrà essere ascoltata solo giocando a un singolo titolo, ma anche qui *Rock Band* riesce in qualche modo a indorare la pillola: le collezioni e gli album (ad esempio quelli recentemente annunciati dei Metallica) si possono suonare nel gioco come una serie, il che significa che ci sarà una sezione a tema dedicata al gruppo o al cantante in questione, e quindi sarà come scaricare un intero livello di gioco, piuttosto che una lista di canzoni.

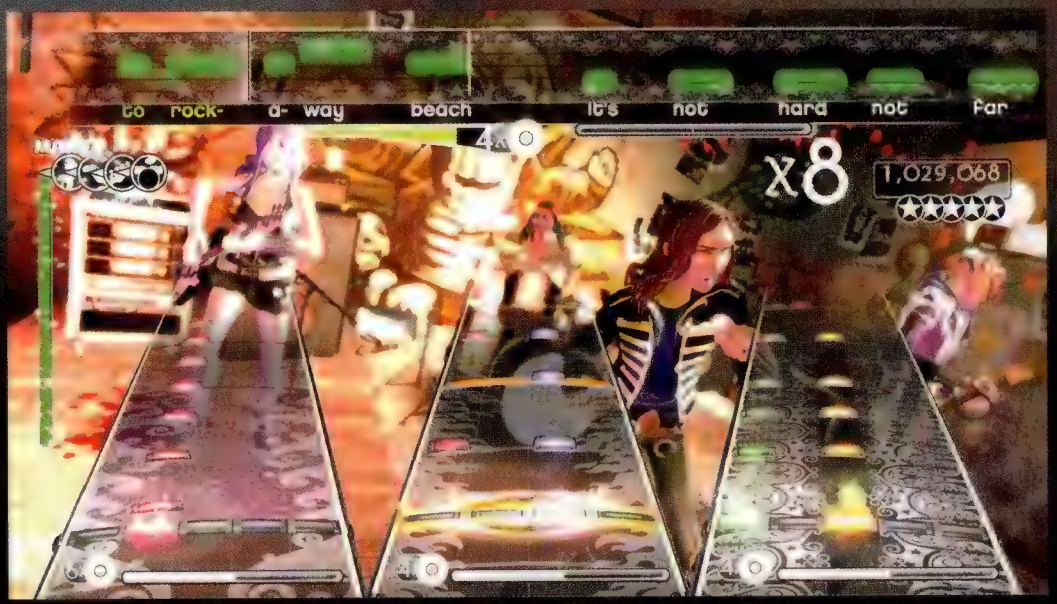
Le prospettive, inoltre, sono più vaste di quanto potrebbe sembrare. L'annuncio di 18 canzoni dei Grateful Dead poteva far pensare che il gioco fosse mirato a una specifica nicchia, "ma questa è la promessa dei contenuti scaricabili", insiste DeGooyer. "I Grateful Dead non sono per forza di nicchia, ma hanno fan che li adorano. Si potrebbe passare all'estremo opposto e trovare un artista che è stato sentito una volta sola in radio, ma la cui canzone è meravigliosa, e perfetta per il gioco; ecco, vorremmo garantire anche a questo genere di artisti una presenza in *Rock Band*". E dunque, *Rock Band* troverà posto agli artisti affermati che riempiono gli stadi come alle nuove promesse della musica? "Esatto, ci saranno entrambe le categorie".

E c'è anche posto per concentrarsi su canzoni che funzionano per alcune particolari localizzazioni. In Europa, si parla addirittura di personalizzare i contenuti a seconda delle singole nazioni. Sebbene Rigopulos si faccia una grassa risata quando gli si chiede di includere David Hasselhoff nella track list tedesca, e ammetta tra le righe che "ci sono ragioni" per considerare la musica inglese superiore al resto, la filosofia che c'è dietro al gioco è seria: "Questi giochi sono fatti soprattutto della musica che contengono e della possibilità di mettere ancor più in contatto le persone con la musica che amano, perciò far uscire in Europa la track list americana non aveva alcun senso per noi. Faremo uscire versioni diverse del gioco, con contenuti specifici sul disco, e altrettanto faremo per quanto riguarda i contenuti scaricabili".

È un'impresa titanica, in effetti, e includervi i contenuti scaricabili la rende ancora di più tale, ma un importante aspetto dello sviluppo di *Rock Band* è stato il fatto di coinvolgere il più possibile dei talenti musicali al di fuori di Harmonix. Ad esempio, parlando di contenuti scaricabili, vediamo Steve Van Zandt a capo di una delle commissioni per la scelta delle canzoni. Insieme ai suoi progetti da solista e con la E Street Band, Van Zandt è anche dietro al Little Steven's Underground Garage, un



Ci sono diversi studi che si possono personalizzare, in modi ancora sconosciuti, oltre che con la sua precisa scelta di colori e i suoi effetti pirotecnici. Sembrano ci siano anche altri effetti speciali da inserire!



Questa schermata fa pensare che il gioco in questo caso sia stato settato su un livello di difficoltà medio. I livelli di difficoltà più bassi verranno incontro ai principianti, ma i veri esperti potranno cimentarsi nei setting più elevati e avranno pane per i loro denti

"ABBIAMO DECISO CHE ERA GIÀ UN'AMBIZIONE QUASI ESAGERATA LANCIARE UN GIOCO CON TRE DIVERSE PERIFERICHE E LE TASTIERE POTRANNO VENIRE FUORI IN UN'INCARNAZIONE FUTURA DEL GIOCO"

programma radiofonico che presenta il rock come continuum dagli anni '50 in poi e ha dunque ovvi punti di contatto con il gioco, non ultimo in termini di tono (lo show sceglie infatti "la migliore canzone del mondo della settimana"). Dalla genesi di *Rock Band*, i contenuti scaricabili ne sono stati un aspetto fondamentale. "Siamo arrivati a centinaia e poi a migliaia di tracce, perciò cercavamo una prospettiva differente per far usare *Rock Band* ai giocatori e per offrire questa musica al mondo", spiega Rigopulos. "È stato questo a condurci alla conversazione con Little Steven, e dopo di lui vogliamo riunire intorno a noi una rosa di musicisti di diverse estrazioni e da differenti generi, esperti in vari strumenti, ma anche gente dell'industria della musica e gente che è stata nelle avanguardie dell'industria per decenni e possa offrirci il contributo della sua esperienza. Questo darebbe davvero qualcosa in più al pubblico":

Per quanto riguarda l'espansione del gioco al di fuori dei contenuti scaricabili, potrebbe esserci l'opportunità di vederlo evolversi, piuttosto che espandersi e basta. Quando si parla della genesi di *Rock Band*, Rigopulos accenna piacevolmente a una possibilità di futuro per le periferiche: "Ci sono state molte discussioni riguardo agli strumenti, almeno nella prima incarnazione del gioco, e il ruolo di grande assente alla fine è toccato alle tastiere. Abbiamo deciso che era già un'ambizione quasi esagerata riuscire a lanciare un gioco con tre diverse periferiche e le chitarre, la batteria e il basso, oltre alla voce, sono strumenti indispensabili a qualsiasi band che suoni rock and roll. Le tastiere sono importanti, certo, ma anche opzionali, e magari potranno venire fuori in un'incarnazione futura del gioco".

Ma, tra tutti i discorsi del supporto necessario a *Rock Band*, è difficile immaginare uno studio di sviluppo così innovativo e dedito all'eccellenza come si dimostra essere Harmonix quando parla del possibile futuro dei contenuti online. "Faremo un notevole investimento per migliorare quanto più possibile *Rock Band*", afferma Rigopulos. "Ma sento che siamo solo all'inizio. In questo momento Harmonix ha la libertà e le risorse necessarie per cominciare a fare ciò che voleva tentare già più di dieci anni fa. Abbiamo la credibilità per far partire iniziative e portare a termine progetti che nel passato ci erano preclusi". È sicuramente vero che il genere musicale nei videogiochi sta iniziando solo ora a svilupparsi davvero, e *Guitar Hero* e *Rock Band*, nella loro innegabile spettacolarità, potrebbero essere solo i pionieri di un glorioso futuro. "Harmonix vuole essere all'avanguardia, in questo", conclude Rigopulos.

Potrebbe essere però più semplice dirlo che pensarlo nella realtà dei fatti. È difficile immaginare un avversario possibile di *Rock Band* come pacchetto completo: il gioco è inarrivabile, pieno di contenuti, di potenziale e spettacolare da giocare. Il percorso dei ragazzi di Harmonix è stato semplice e di vecchia scuola: hanno affrontato una lunga gavetta, si sono perfezionati con ogni strumento disponibile e hanno portato fino agli estremi ambizione e talento, andando molto oltre quello che ci si aspettava, e oltre ciò che perfino si osava sperare. È un nuovo tipo di esperienza, che potenzialmente potrebbe resistere per un periodo lunghissimo, il coronamento di una grande idea, il culmine del lavoro decennale di Harmonix in questo campo. E questo lo rende il miglior gioco musicale di tutti i tempi... almeno finché Harmonix non deciderà di farne un altro.

La batteria si può facilmente smontare se serve di riporla. Non è troppo pesante ma può sostenere senza problemi anche gli assoli del batterista più... muscolo

Ziggy suonava la batteria

La batteria è fatta per resistere anche ai musicisti più violenti, con le sue solide bacchette e ogni singolo elemento montato su una parte plastica individuale, mentre il pedale si può posizionare dove risulta più comodo. Quando gli abbiamo chiesto se è vero quel che afferma Harmonix, cioè che la gente può davvero imparare a suonare la batteria dal gioco, Rigopulos ha detto: "Visto che alla fine praticamente tutti giocheranno al livello hard o expert, il batterista finirà per suonare sullo spartito originale delle canzoni, nota per nota. Ottenere questa soddisfazione da un videogioco sarà una delle caratteristiche più intriganti di *Rock Band*. È stato incredibile osservare il nostro beta testing: c'erano circa 30 persone a provare il gioco e ora, qualche mese dopo aver cominciato, non sapete quanti batteristi capaci ci sono tra loro!".

CHRIS E IL FAGIOLO MAGICO

Chris Mehers di **Black Bean** ci spiega come l'Italia intende raggiungere i giganti dell'industria videoludica

Spesso tendiamo a denigrare la realtà italiana non rendendoci conto di come effettivamente vadano le cose. Se è indubbio che chi si addentra nell'industria videoludica partendo dal suolo italiano è destinato a incontrare tutta una serie di ostacoli che non vale neanche la pena di citare, è anche vero che negli ultimi anni sono germogliate nuove realtà importanti che dopo aver trovato terreno fertile in patria si sono ramificate anche a livello mondiale. È il caso di Black Bean Games, società di Varese originata nel 2004 da una costola del gruppo Leader, realtà che tuttora domina la scena della distribuzione di videogiochi sul suolo italiano. Quello che in effetti mancava al colosso italiano era una propria reale etichetta di publishing internazionale, che fosse in grado di lanciare giochi di qualità competitivi sul mercato globale.

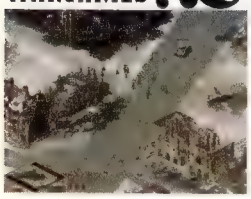
La storia di Black Bean Games può essere interpretata come una sorta di fiaba del fagiolo magico ambientata nell'epoca del marketing e del business. Il seme miracoloso è stato piantato in un campo ricco di humus, composto per lo più da una solida conoscenza del mercato, nonché da una lunga esperienza in ambito tecnologico. Una sapiente miscela di team di sviluppo interni ed esterni, tutti di alto livello e specializzati particolarmente in quei generi, come strategici e racing game, sui quali sanno bene di dover puntare proprio grazie al vantaggio di essere la diretta filiazione di una realtà come Leader.

La formazione di Black Bean è avvenuta in maniera graduale: nel 2001 Leader acquistò Lago, specializzata nella creazione di simulatori di volo, e nel 2002 fu il turno di Milestone, reduce dal successo di racing game del calibro di *Superbike*.

Black Bean ha fertilizzato un terreno tanto favorevole usando una cura e un rispetto di primo livello nei confronti del consumatore che sfortunatamente l'industria, una volta diventata grande, si è dimenticata troppe volte di osservare e con troppa disinvoltura. Una politica di modestia ma allo stesso tempo altamente remunerativa, che ha fatto del prezzo budget e delle localizzazioni realizzate con cura una scelta di vita.

A questo ha affiancato una comunicazione ravvicinata con l'utente finale e con quello che effettivamente desidera, instaurando le giuste collaborazioni ed entrando in possesso delle licenze più adatte a coprire anche la nicchia del mercato. *Great Battles of Rome* è la perfetta sintesi di tutti gli aspetti finora presi in considerazione. Black Bean si è resa conto che il genere strategico è un evergreen, e che in Italia come in tutta Europa vanta estimatori di tutte le età che, nonostante si possa pensare il contrario, sono particolarmente attratti dal fascino dell'Antica Roma, sulla scia del successo di

WARGAMES



***Stalingrad*, sviluppato da DTFGames, riproduce fedelmente uno degli eventi più importanti della seconda guerra mondiale: i sette mesi di estenuante battaglia tra l'esercito sovietico e le forze naziste che tentavano di proseguire il cammino verso i pozzi petroliferi del Caucaso. Un esempio della strategia tentacolare di Black Bean, che tenta di coinvolgere tanto i giocatori casuali quanto quelli più esperti, senz'altro più adatti a un prodotto come questo. *Stalingrad* è uno strategico incredibilmente realistico pensato per i fanatici del genere, come dimostra la difficoltà del gameplay. Gli stessi che gioiranno per l'accuratezza sotto il profilo storico, indispensabile alla buona riuscita di un titolo tanto specifico.**

SU DUE RUOTE

***Superbike 07* si rivolge a un bacino d'utenza sì specifico ma abbastanza ampio da poter risultare in un notevole successo di pubblico. Milestone è riuscita a sviluppare un gioco realistico ma che allo stesso tempo coniuga bene una natura impegnativa a una natura più votata all'arcade. È stata riposta la solita cura nella fisica delle motociclette, così come nelle numerosissime opzioni di personalizzazione. Cruciale lo sfruttamento della licenza Superbike, che ha ovviamente permesso di poter ricostruire fedelmente tutti i tracciati e rendere disponibili durante il gioco le moto ufficiali delle gare. È un po' un peccato quindi che tanta ricchezza sia stata parzialmente sprecata causa un motore grafico non del tutto all'altezza.**

pellicole come Il Gladiatore. Il passo successivo è venuto quasi da sé: per sfruttare a dovere l'attrattiva del mondo romano il gioco è stato legato al marchio The History Channel, che come si può facilmente intuire dal nome è un canale interamente dedicato alla storia, trasmesso anche in Italia attraverso SKY. Infine, la scelta decisiva, ovvero il prezzo: dimezzato per il mercato console, e irrisorio per quello PC. Il che ha portato decisamente una ventata di freschezza costringendo anche altri publisher a seguire questa linea di condotta intelligente e moderna.

Il suo essere partiti come una realtà relativamente piccola non ha costituito un limite per l'azienda di Varese, anzi. Esattamente come il piccolo ma furbo eroe della fiaba, Black Bean ha sfruttato questo apparente ostacolo a suo favore, non confrontandosi direttamente con i minacciosi colossi videoludici che rischiavano di schiacciarla, ma eludendoli scegliendo di portare avanti il conflitto su di una scala più piccola.

Tanta amorevole cura nei confronti del piccolo seme ha fatto sì che ne venisse fuori una pianta robusta, radicata nel terreno anche all'estero. Black Bean ha infatti generato una fitta rete di collaborazioni, principalmente collocata in Europa (con Virgin, Take Two, Eidos etc.) ma che si è estesa fino in America e Australia.

Ma con l'avvento della nuova generazione, come si rapporteranno a questo mercato che lancia sempre nuove sfide e ostacoli da superare? Lo abbiamo chiesto a **Chris Mehers**, Managing Director di Black Bean ed ex Sales Manager di Eidos.

Black Bean è un nome sempre più importante sulla scena videoludica italiana grazie a titoli ben mirati che puntualmente ottengono il successo del pubblico. Può raccontarci qualcosa della vostra storia passata per poi arrivare ai vostri propositi per il futuro?
Black Bean è l'etichetta publisher creata nel 2004 da Leader, uno dei più importanti nomi del mercato videoludico italiano. Con uno studio interno principale, un talentuoso team di publishing e un buon mix di vecchie guardie e volti nuovi, negli ultimi anni abbiamo lanciato sul mercato quattro titoli per console e numerosi titoli per PC, e anno dopo anno la dimensione e la qualità dei progetti che siamo riusciti a portare avanti è aumentata drasticamente. Ormai stiamo per entrare nel quarto anno, penso abbiamo alzato di molto la posta in gioco in termini di impatto e di innovazione sia in patria che in tutto il mondo.

Black Bean ha all'attivo dei titoli che hanno avuto successo non solo in Italia ma che hanno preso piede a livello internazionale con buoni risultati. Può dirci qual è stato quello che vi ha regalato maggiori soddisfazioni?
L'ultimo anno ci ha regalato grandi soddisfazioni con due progetti in particolare, non solo per via del loro successo in termini di vendite, ma perché entrambi hanno dimostrato la forza che Black Bean sta sviluppando. Da una parte abbiamo *SBK07*, concepito, sviluppato e prodotto da Black Bean in collaborazione con Milestone, il nostro studio interno. Grazie alla qualità del gioco, c'è stata una fenomenale ricezione da parte della stampa specializzata in videogiochi e motociclismo, che gli hanno dedicato letteralmente centinaia di pagine. A questo aggiungiamo poi il feedback che abbiamo ricevuto dai piloti e dalle squadre SBK, per non parlare dei fan di motociclette e giochi di corse: un vero senso di soddisfazione per chiunque aveva partecipato a questo progetto.

L'altro progetto che ci ha riempiti di orgoglio è stato *The History Channel: Great Battles of Rome*. Portare a termine un titolo basato su una grande licenza come The History Channel ha dimostrato la nostra abilità nel competere a livello internazionale, grazie al lavoro congiunto degli studi esterni con il nostro partner, uno dei più importanti brand della tv mondiale. Dopotutto non male per un publisher con sede in Italia che, in confronto ai nostri rivali internazionali più affermati, sta ancora attraversando la sua infanzia.

Ok, titoli come *Great Battles of Rome* e *Superbike* vi hanno fatto ottenere un grande successo di pubblico e vi hanno soddisfatto. Per il futuro pensate di lanciare nuove IP?
Abbiamo dei progetti entusiasmanti in serbo per i videogiocatori, ma vogliamo annunciarli solo quando saremo veramente pronti a mettere in moto la macchina del marketing e del PR, anche se sono sicuro che **Game Pro** sarà tra i primi a conoscerli. Uno dei nostri ultimi successi è un gioco basato sulla leggendaria licenza di Diabolik: portare in vita un'icona dei fumetti in un videogioco si è rivelato essere un progetto entusiasmante e una sfida per tutti noi. Ma non è finita qui, abbiamo intenzione di sfruttare ulteriormente questa licenza. Per altri aggiornamenti, continuate a seguirci.

L'industria videoludica italiana è rinomata, forse erroneamente, per i tanti problemi che la affliggono. Tra questi, una scarsa ricezione del videogioco come mezzo di comunicazione a tutti gli effetti, nonché una netta arretratezza rispetto ad altri paesi. Come publisher italiano con collaborazioni aperte in tutto il mondo, avete dovuto superare tutti questi ostacoli? Oppure la situazione è più favorevole di quanto non si creda?
Avere sede in Italia ci dà accesso a grandi talenti dello sviluppo che in molti casi traggono vantaggio dal lavorare con un Publisher sì di natura italiana, ma con un occhio alla scena internazionale. È sorprendente che l'Italia non abbia generato più publisher attraverso gli anni, c'è un vero talento ed entusiasmo per i videogiochi, il che significa che ci sono per noi tante abilità non sfruttate e opportunità di cogliere. La più grande sfida che abbiamo affrontato è stata fare il passo decisivo per competere a livello internazionale fin dall'inizio, i primi giorni furono duri ma grazie ai nostri team e alla nostra ambizione abbiamo sempre sentito che era solo questione di tempo e di duro lavoro e ce l'avremmo fatta. Su scala internazionale, giochiamo ancora un ruolo minore, ma le licenze e i giochi che stiamo consegnando significano che stiamo compiendo imprese che sembravano fuori dalla nostra portata. Non vogliamo essere conosciuti come il più grande

Black Bean

IL SOGNO DI OGNI SVILUPPATORE UN GIOCO A BASSO COSTO DI GRANDE SUCCESSO!

publisher di videogiochi in Italia, ma essere semplicemente riconosciuti come un publisher che fa uscire giochi nuovi ed eccitanti.

La nuova generazione di piattaforme è una prova alla quale tutti i publisher si devono sottoporre, pena il rischio di rimanere indietro. In che modo vi lancerete in questa sfida, onerosa tanto dal punto di vista creativo che da quello meramente economico?
Per un publisher di dimensioni ridotte come Black Bean il primo passo è di replicare su PS3 e 360 il successo degli ultimi anni. Gli investimenti e le abilità tecniche richieste per produrre i prossimi grandi giochi della nuova generazione significano che all'inizio dobbiamo contare sulle nostre forze, puntare alle licenze e ai giochi che per noi hanno funzionato nell'arco dell'ultima generazione. Abbiamo molte persone piene di talento che lavorano nel nostro studio e nella preparazione al publishing, man mano che cresciamo di profilo e successo ci stiamo anche confrontando con le opportunità e i progetti della prossima generazione. La vera sfida per noi è individuare quelli che ci permettano di continuare a impegnarci duramente per costruire un business piccolo ma di successo.

Xbox Live Arcade e WiiWare consentono a realtà di ogni tipo e dimensione di pubblicare titoli di dimensioni ridotte ma potenzialmente di grande successo. Avete intenzione di sfruttare queste innovative piattaforme, magari con qualche progetto a basso costo?
Il sogno di ogni sviluppatore, un gioco a basso costo di grande successo! Ci sono stati grandi successi sotto questo profilo che rendono le due piattaforme un'area su cui ci tenterebbe molto focalizzarci, ma il fatto è che ogni publisher là fuori, sia piccolo che grande, sta inseguendo il sogno di produrre il prossimo "hit a sorpresa" su questi formati. Molti sono il risultato del puro genio e dell'ispirazione nel produrre una proposta di gioco semplice ma accattivante, mentre in altri casi è il risultato di un'estesa ricerca di marketing, attento game design e lavoro duro. Per noi la questione è assicurarci di avere un portfolio di titoli distribuito equamente su tutti i maggiori formati, titoli che aderiscano ai principi di essere divertenti e immediati da giocare: in poche parole abbiamo bisogno di consolidare il nostro successo e di concentrarci sui progetti che stiamo portando avanti.

Come è strutturata Black Bean, al momento? Quanti sono i membri dello staff e in che modo sono ripartiti tra le varie mansioni?
Abbiamo un team di publishing relativamente piccolo, con dei product manager dislocati su ogni titolo, così come un team internazionale di vendite, dipartimenti per le operazioni e un manager PR europeo, per un totale di circa venti persone, supportate da un esperto team di management.

Abbiamo saputo che state aprendo un nuovo ufficio in Inghilterra. Sembra il prossimo passo importante per il futuro di una compagnia che ha sempre fatto del mercato internazionale un obiettivo da raggiungere: potreste dirci qualcosa di più in merito?
L'Inghilterra è il più grande mercato d'Europa, nonché un mercato fortemente competitivo che richiede un approccio molto differente da quello italiano o dei mercati europei. Abbiamo avuto una piccola struttura sul posto nell'ultimo paio di anni, che ci ha aiutato a capire e pianificare il giusto approccio, per massimizzare il successo che speriamo di ottenere. Appena preso lo slancio espanderemo il nostro ufficio in quella sede, così che possiamo avvantaggiarci delle opportunità che l'Inghilterra offre a un publisher come noi.

***Manhunt 2* è stato ancora una volta rifiutato dalla BBFC. Sulla nostra rivista ne abbiamo parlato abbondantemente, condannando dal nostro punto di vista una tale ingerenza delle autorità di censura sulla libertà personale del videogiocatore. Rendendoci conto delle vostre necessità come publisher, vorremmo sapere in che termini vi ponete di fronte alla violenza nei videogiochi e alla censura.**
Se si guarda ai giochi che lanciamo, si può vedere chiaramente che non siamo interessati a suscitare controversie. Con tutti i mezzi di intrattenimento, film, musica, giochi ci sarà sempre mercato per titoli con contenuti più maturi, e come per tutti i media c'è una struttura al lavoro sul posto per assicurarsi che i titoli più estremi siano propriamente messi sul mercato a seconda dell'età, o in alcuni casi vengano ritenuti inadatti e questo non avvenga fatto. Ovviamente non ho visto *Manhunt 2* ma la BBFC molto raramente prende la decisione che invece ha attuato con questo titolo. Non voglio sbilanciarmi troppo ma, probabilmente, mi fido del loro giudizio.

Sembra che, pur essendo di dimensioni contenute, Black Bean riesca a emergere bene in un mercato sempre più vasto e competitivo. Qual è la vostra strategia per riuscire a tenere il passo di grandi compagnie come Electronic Arts?
In questo momento il vero segreto è proprio non competere direttamente con i giganti! Il nostro team di sviluppo e publishing è impegnato nel portare titoli sul mercato che abbiano uno stile o un fascino unico, giochi che abbiano un pubblico abbastanza ampio da fornire un guadagno decente. Il mercato dei videogiochi è così grande, con una fascia così ampia di persone e con una varietà di interessi e passioni, che ci sarà sempre spazio, spero, per le ambizioni e per altri sviluppatori capaci di avere successo come noi.

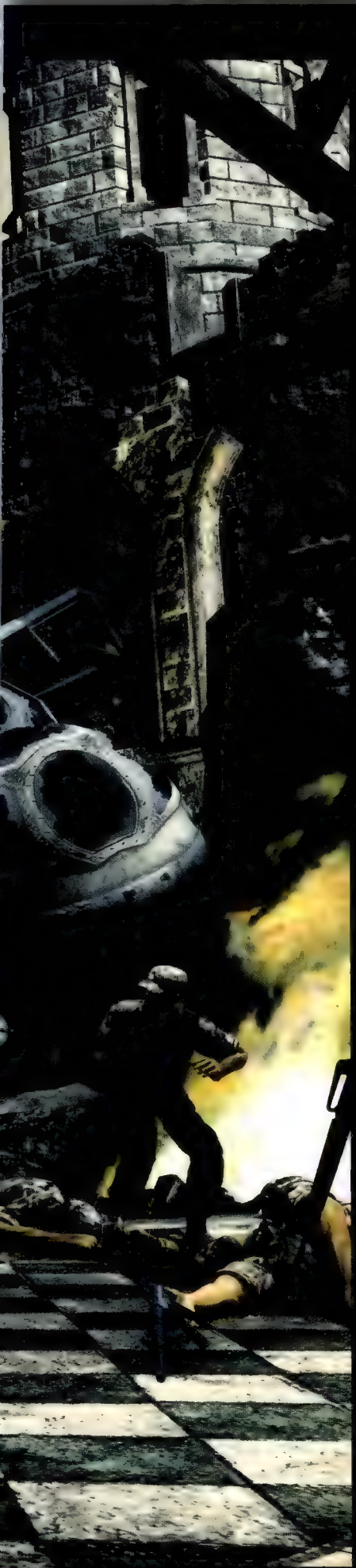
GT FANTASY

***Evolution GT* sarebbe potuto tranquillamente finire nel calderone dei cloni poco riusciti di *Gran Turismo*, se non fosse che Milestone ci ha messo del suo proponendo idee del tutto innovative per un racing game. Nella modalità Carriera si segue l'evoluzione di un pilota, che può specializzarsi in alcune caratteristiche e determinare il proprio stile grazie a dei veri e propri punti esperienza. Non solo, l'esito della gara è determinato, oltre che dalla bravura del giocatore, da tre barre: la barra "Condizione Auto", simile alla barra degli HP, la barra "Intimidazione" che annebbia la visuale prima di un sorpasso, e l'"Effetto Tigre" che permette di tornare indietro nel tempo. *Evolution GT* è in sostanza un gioco di ruolo automobilistico, e si potrebbe definire il classico uovo di Colombo.**

BLACK BEAN INSEGNA

***Great Battles of Rome* si pone l'ambizioso obiettivo di coniugare l'intrattenimento videoludico e la cultura storica. Per portare avanti questo scopo il team Slitherine Software si è avvalso della collaborazione con The History Channel, che all'atto pratico ha fornito dei filmati che fanno da filo conduttore tra una battaglia e l'altra e costituiscono la ragion d'essere del gioco. Il gameplay infatti non ha troppe pretese, e si divide in fasi gestionali con elementi ruolistici e la battaglia in cui si è al diretto comando delle truppe. Gli altri aspetti sono piuttosto altalenanti, specie per quanto riguarda la grafica e il comparto sonoro, decisamente sotto tono rispetto ad altre produzioni. Tutti difetti che si perdonano facilmente se si pensa alla modalità multiplayer e all'irrisorio prezzo di vendita.**

TITOLO: **CONFLICT: DENIED OPS**
FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO: **PIVOTAL GAMES**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **2008**



Conflitto d'interessi

A Pivotal, creatrice della serie Conflict, sono bastati poco più di due anni per passare di generazione, creare la propria tecnologia e sviluppare un gioco con essa. Ma la navigazione sarà stata agevole come sembra?

"Conflitto" è certamente la parola giusta, in questo caso. Sita nell'area rurale tra Bristol e Bath, nell'Inghilterra sud-occidentale, Pivotal Games abbraccia una serie di rustici casolari su un languido sfondo campagnolo. Non v'è alcun indizio del fatto che questo studio sia stato responsabile di ben cinque titoli bellici (*Conflict: Desert Storm I e II*, *Vietnam* e *Global Storm*, oltre a *The Great Escape*) negli ultimi cinque anni. L'unica distruzione ambientale qui è data dalla spazzatura; gli unici ordigni aria-terra sono quelli delle rondini che nidificano fra le travi. Non si tratta di una 'zona calda', eccetto che per i pensionati che vengono qui a cogliere more, e le uniche tragedie del fuoco amico e degli errori di mira si consumano sui prati locali che, durante le pause pranzo, vengono utilizzati come campi da calcio. Ma è qui che il nuovo titolo della serie *Conflict*, quel *Denied Ops* la cui uscita è prevista per il mese di febbraio 2008 su Xbox 360, PlayStation 3 e PC, sta prendendo forma: è uno shooter militare cooperativo dalle massicce quantità di distruzione che viene plasmato in un idillio rurale silenzioso e foriero di ampi parcheggi.

Non siamo qui per ammirare il panorama, tuttavia, bensì per vedere quello offerto da due squadre: **Alex McLean** e **Jim Bambra**, rispettivamente direttore tecnico e managing director in Pivotal, e Lang e Graves, le star di *Denied Ops*, che sarà un gioco in prima e non più in terza persona come i precedenti *Conflict*. Un giro veloce per gli studi di Pivotal, sparsi in più edifici, dimostra il flessibile approccio gestionale della compagnia. Essendo schizzato dalle 50 alle 100 persone nell'arco di due anni, lo staff di Pivotal non è raggruppato in batterie di programmatori, artisti *et simila*, ma secondo gli aspetti di *Denied Ops* su cui ogni team interdisciplinare sta lavorando.

Questo approccio 'cocktail' alla struttura dello staff è stato il più grande cambiamento da voi introdotto negli ultimi due anni dai tempi dell'uscita di *Conflict: Global Storm* e della fine del vostro lavoro sulla vecchia generazione di hardware?

Jim Bambra: Abbiamo dovuto operare alcune modifiche nella struttura della compagnia per assecondare l'aumento dell'organico, ma è stato tutto molto esaltante. La crescita potrà sembrare notevole dall'esterno, ma ci è sembrata molto graduale. Qui ci sono molti sviluppatori esperti; il nostro team risale a Microprose UK, e il cuore dello staff è molto talentuoso. Sebbene vi siano stati un sacco di nuovi acquisti, è stato facile integrarli. Certo, quello che funzionava cinque anni fa non funziona anche oggi, ma stiamo ancora cercando il modo migliore per inquadrare tutti.

Alex McLean: Quando tutti si trovavano in una sola stanza, chiaramente era molto più facile comunicare lo stato del gioco e sapere di prima mano ciò che gli altri facevano. Ora bisogna impegnarsi per verificare che la comunicazione continui ad arrivare alle persone giuste. Abbiamo dovuto attivare alcune nuove iniziative, così che il team sappia cosa sta facendo e conosca anche in termini generali, ad alto livello, le intenzioni della compagnia.

Iniziative? Può farci un esempio?

AM: Una delle più recenti è l'istituzione di gruppi guida formati per ogni singolo gioco su cui lavoriamo e per gli ambiti tecnici. Nei gruppi guida abbiamo un diverso rappresentante esperto in ogni singolo campo che stabilisce gli standard qualitativi e il lavoro iniziale e risolve i problemi che si affacciano durante lo sviluppo.

In quale settore avete dovuto aumentare maggiormente il personale lavorando su 360 e PS3?

JB: È rimasto tutto più o meno lo stesso. Più progettisti, più designer, più artisti, più programmatori: nessun comparto in particolare è cresciuto più di altri. Attualmente, comunque, commissioniamo esternamente alcuni artwork, così che la produzione sia portata a termine in minor tempo.

Ha definito questo periodo 'esaltante'. Non è stato anche stressante?

A sancire l'evoluzione grafica, i poligoni della mitragliatrice di Lang equivalgono alla somma di quelli impiegati per i quattro personaggi nel team del precedente *Conflict*.

JB: Non particolarmente. Abbiamo realizzato moltissimi prodotti, e tutto procede ciclicamente. Si iniziano a far muovere le cose, si focalizzano i punti principali, si entra nel periodo centrale di produzione e infine nel crunch time. Non è stato più stressante che in precedenza. Oggigiorno possiamo fare molte più cose, e c'è stato un grande salto qualitativo tanto graficamente che in termini di grandezza di ciò che è possibile creare. C'è ovviamente sempre un certo livello di stress, ma è un qualcosa che si accetta. Come Pivotal, siamo passati attraverso tutti gli alti e i bassi.

Dal momento che molti sviluppatori sembrano perennemente in cerca di personale, avete riscontrato problemi nel trovare persone dalle qualità adeguate?

JB: Il reperimento di risorse umane è costante, sebbene non veloce come vorremmo. Il vantaggio è l'aver tempo sufficiente per integrare i nuovi acquisti. Abbiamo un team anziano stabile e quindi spesso cerchiamo nuovi laureati per addestrarli alle usanze di Pivotal. Tutti gli sviluppatori usano una tecnica simile, ma l'approccio varia da compagnia a compagnia. È interessante, perché tutti cercano le stesse persone, ma quelle valide non si spostano molto. Si trovano bene ovunque siano: i prodotti vengono rilasciati, i profitti entrano, i giochi si fanno strada nelle classifiche e dunque hanno le loro soddisfazioni personali.

AM: Abbiamo senz'altro avuto molto successo con i programmatori, avendo assunto laureati di grande valore nelle scienze 'pure' (matematica, fisica, informatica, ingegneria). Se riusciamo a trovare qualcuno con una buona laurea, una personalità forte e una grande passione per i videogiochi, allora ci sono ottime probabilità che inserirli dopo averli affiancati a qualcuno di più esperto si riveli un lavoro più semplice. Abbiamo ottenuto ottimi risultati.

Avete constatato una diminuzione di diplomati dalle qualificazioni rilevanti?

AM: Ho scoperto che i candidati validi provenienti dagli ambiti matematici e fisici sono altrettanti che quelli provenienti dall'ambito informatico e dello studio sulle intelligenze artificiali. Sono invece critico nei confronti dei corsi di game design più specifici, poiché i requisiti per entrarvi sono decisamente più bassi: per questo tendiamo a cercare nel settore delle scienze pure. È certamente una gran cosa innestare su tali qualificazioni un master in un corso sui videogiochi, ma sono poche le università che offrono master validi sulle tecnologie multimediali. Molti dei migliori programmatori nel nostro organico sono freschi di laurea; siamo felici di allenare persone molto intelligenti e di buon carattere. Forse siamo stati semplicemente fortunati.

JB: Una delle cose che desideriamo sempre è la passione per i videogiochi. Persone che la possiedono portano con sé grandi conoscenze, e questo è sempre d'aiuto. È dura per le persone esterne all'industria, se non sono interessate ai videogiochi. Noi parliamo molto in gergo 'videoludico', e chi non possiede il giusto background troverà difficile colmare il gap. Non potremmo mai tentare di aggiornare sugli ultimi dieci anni di evoluzione chi non ha mai giocato un *MGS* o un *GTA*. Anche gli animatori devono conoscere il modo in cui i personaggi di un videogioco si muovono e agiscono.

Come fate a mantenere alto il morale dello staff?

JB: Coinvolgiamo le persone in ciò che fanno per far capire loro cosa stiano tentando di realizzare e quale sia la loro parte nell'insieme. Anche se si costruissero i Giardini Pensili di Babilonia ci sarà sempre qualcuno che si occuperà di calce e mattoni. L'opera potrà sembrare bellissima una volta completata, ma bisogna tener conto anche di questo.

AM: Diamo anche molta importanza all'assunzione di persone di buon carattere, per cui la personalità è importante; nessuno vuole avere qualcuno che irriti l'intero team. Un tempo era la tecnologia a stressarmi e a tenermi sveglio la notte; ora a farlo sono più le dinamiche personali all'interno della compagnia e la risoluzione dei problemi, in modo da permettere alla gente di fare bene il proprio lavoro.

Il managing director di Pivotal Jim Bambra (sinistra) e il direttore tecnico Alex McLean lavoravano assieme sin dai tempi di Microprose e del Pumpkin Studios di Eidos (responsabile per *Warzone 2100*), prima che Pivotal venisse fondata nel 2000, sotto l'etichetta SCi, con un organico base di 15 impiegati.

Conflict: Denied Ops è stato assemblato utilizzando tecnologia interna allo studio. Imboccare la strada della tecnologia custom invece che richiedere del middleware in licenza vi ha causato rimpianti?

AM: Non siamo totalmente contro le tecnologie di terze parti. Non è questione di dove provengano, ma di trovare lo strumento giusto. Non utilizzare tecnologia esterna non ci rende molto fieri, ciò detto, anche utilizzare solo la propria ha un suo perché, e vi abbiamo investito pesantemente. Le nostre conoscenze in materia sono massicce, e ovviamente questo significa poter trattare i problemi anche nei fine settimana, se occorre. Siamo felici del punto raggiunto dall'engine, che migliora giorno dopo giorno e che si arricchisce progressivamente grazie al nostro lavoro. Nella generazione precedente abbiamo pubblicato cinque titoli su 20 prodotti, e abbiamo realizzato tutto con tecnologia interna. Circa l'utilizzo futuro di middleware da parte nostra, è molto probabile, ed è un segno di maturità nell'industria. È inevitabile, ma è solo questione di sceglierlo quando serve.

Avete qualcosa da aggiungere al dibattito riguardante la facilità di sviluppo su 360 e PS3?

AM: Siamo rimasti piuttosto sorpresi dalla PS3. Potrebbe essere perché abbiamo realizzato cinque giochi su PS2, e dunque abbiamo familiarità con i tool di Sony e del SN. Benché ci siamo impegnati come chiunque altro per far lavorare come si deve le SPU della PS3, abbiamo dovuto farlo anche su 360; non direi che abbiamo trovato il lavoro su PS3 molto più difficile, e coloro che se ne occupano amano sinceramente lavorare su quella piattaforma. Penso che vi siano stati dei commenti negativi infondati: è solo questione di impegnarsi seriamente.

For Denied Ops sono state registrate due tracce di doppiaggio con quantità variabili di volgarità. La versione che ci è stata mostrata era ovviamente la più pesante delle due, e sorprende anche dopo aver giocato titoli come *Saints Row*. Pivotal non ha ancora deciso per quale delle due propendere.

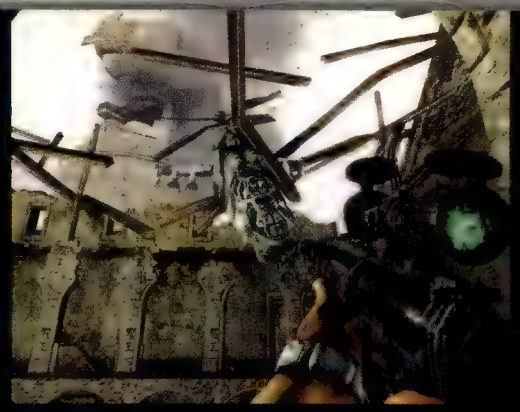
"CIRCA L'UTILIZZO FUTURO DI MIDDLEWARE DA PARTE NOSTRA, È MOLTO PROBABILE, ED È UN SEGNO DI MATURITÀ NELL'INDUSTRIA. È INEVITABILE"

Quasi a dimostrare l'ultima affermazione, ci ritroviamo davanti alla build PS3 di *Denied Ops*, di cui Pivotal è adeguatamente fiera. Il sottotitolo di questo nuovo *Conflict* si riferisce alla sua natura da 'black ops', visto che i due protagonisti di cui è composta la squadra, Lang e Graves, sono membri della Divisione Attività Speciali: sono soldati che il governo americano può utilizzare senza che risulti alcun legame con loro. I due sono in pratica un archetipo della 'strana coppia' videoludica: Graves è un cecchino freddo e professionale, Lang è un violento dalla parlata volgare che usa un mitragliatore pesante. Il gioco si apre su un monastero venezuelano, in una volata lineare lungo vari corridoi e stanze su più livelli che permette di impratichirsi con le meccaniche di *Denied Ops*, che si dimostrano altrettanto lineari. L'esperienza cooperativa è quella tipica di un *Conflict*, semplificata e ridotta all'osso di una serie di ordini da click solo degni di un sito di acquisti online: a un singolo pulsante sono assegnati tutti i comandi, che variano a seconda del contesto. Premendolo si abbattono nemici, si utilizzano terminali di computer, si aprono porte, si fanno esplodere veicoli o si entra in copertura. Tenendo premuto lo stesso pulsante si richiama il compagno controllato dall'IA, che imiterà la posizione del giocatore pur continuando a osservare i dintorni.

Passare da un personaggio all'altro è istantaneo, in termini di tempo ludico. L'azione si congela e la camera segue un carrello ideale che corre da un personaggio all'altro, tracciando il percorso che l'IA stessa percorrerebbe tra i due punti e rinforzando la consapevolezza della locazione del proprio compagno. Dall'infiltrazione soft nel monastero si passa all'estrazione, che vede Lang e Graves uscire in un ampio cortile interno prima di saltare su un veicolo di fanteria leggera. Segue una massiccia sparatoria assistita da un elicottero alleato attraverso un'ampia prateria che termina in un campo disseminato di macerie: il supporto aereo è aggressivo, ma è qui che molto probabilmente si assaporanno le prime sconfitte.

Speedrun

Non ci si aspetterebbe che sia un elemento di spicco, ma i titoli *Conflict* sono spesso esperienze che valorizzano stabilità e attenzione piuttosto che una qualsivoglia adesione alla realtà: il primo stage di *Denied Ops* ospita un BMP, un veicolo da combattimento sovietico che non è esattamente il trasporto militare più robusto reperibile in un videogioco bellico. La ragione? Una velocità estrema, aumentata artificialmente per aumentare il divertimento nell'utilizzo. La pressione di un singolo tasto vede il compagno di squadra saltare al posto di guida; a questo punto è sufficiente ordinare di spostarsi verso un'altra posizione per vedere il veicolo correre come una macchina telecomandata, a una velocità che lo fa rassomigliare più a un utile giocattolo che a un supporto necessario.



Christopher Fairbank, già Armin Metrac in *Killzone: Liberation*, sarà presente come doppiatore anche in *Denied Ops*; la recitazione dovrebbe attestarsi su livelli ottimi. Ancora nessuna notizia, ovviamente, di un'eventuale localizzazione del doppiaggio per la versione italiana

Non esistono barre di energia visibili, ma lo schermo si sfoca e si distorce per indicare l'avvicinarsi della perdita di conoscenza. Quando un membro del team viene abbattuto, si hanno due minuti per trovarlo e resuscitarlo, senza alcun limite sulla frequenza delle cure. Nonostante *Denied Ops* si destreggi tra un campionario di ambienti più vasto che mai prima d'ora (compresi un castello siberiano, una miniera di diamanti, una stazione di balenieri e una città africana), già nella prima locazione si avverte un tratto sempiterno della serie *Conflict*. Tutto è

JB: Volevamo realizzare qualcosa di diverso. Le differenze non sono radicali, ma la nostra intenzione era di rendere il tutto più accessibile. Con quattro soldati tutto si gioca sul posizionamento delle unità; con due, le cose si fanno più immediate. Ed è una cosa che è andata a braccetto con la semplificazione dei controlli e della gestione dell'inventario. I piani erano di realizzare un gioco che tutti potessero giocare subito senza essere dei veterani del gioco a squadre.

"LA SEMPLIFICAZIONE DEI CONTROLLI È PRATICAMENTE IL SACRO GRAAL DELLO SVILUPPO. È DUNQUE ESTREMAMENTE IMPEGNATIVO E SOFISTICATO AVERE UN SISTEMA DI ORDINI COSÌ SEMPLICE"

intelligente senza essere tecnico, l'IA dei compagni offre sicurezza anziché frustrazione, e il gioco è rispettoso senza troppo concedere. Per fare un esempio, le armi principali di Lang e Graves (rispettivamente un mitragliatore pesante e un fucile da cecchino) hanno munizioni infinite, cosicché ai punti di rifornimento non sarà necessario badare unicamente agli ordigni incendiari.

Non è rischioso fornire al giocatore le munizioni infinite? Perché avete preferito questa via? Non che non ci siano gradite scelte atte ad alleggerire il lavoro, beninteso...

JB: Il gioco non si basa sul rifornimento di munizioni. Il fucile da cecchino, ad esempio, è un ferro del mestiere. Se si viene catapultati in una zona bellica non si dovrebbe essere tenuti a cercare munizioni dopo il primo scontro a fuoco. Se si giocasse a *Call of Duty 2* nell'area di Stalingrado potrebbe ancora essere accettabile, ma in un ambito bellico moderno ci si aspetterebbe di essere adeguatamente equipaggiati per portare a termine la propria missione.

Perché non avete mantenuto il format standard di *Conflict*, riducendo la squadra da quattro a due elementi?

Erano questi i piani sin dall'inizio?

JB: Sapevamo che avremmo operato il cambio di prospettiva, con i due personaggi, la profondità tattica e la storia di portata mondiale che permette di saggiare diversi stili estetici e di gioco. La semplificazione dei controlli è praticamente il Sacro Graal dello sviluppo. È dunque estremamente impegnativo e sofisticato avere un sistema di ordini così semplice. La complessità proviene dall'atto di eseguire gli ordini da parte del proprio partner. In passato abbiamo provato sistemi di ordini piuttosto complicati. In fase di testing erano ottimi, ma durante un combattimento, data la velocità con cui le cose avvengono, è meglio la semplicità.

Come vi sentite guardando ad altri sparatutto in prima persona usciti di recente, come *BioShock*? Osservare i suoi munifici valori di produzione vi fa riesaminare la vostra posizione nel settore?

AM: È inevitabile che ci pensiamo, e per quanto *BioShock* sia assolutamente stupendo e sia una buona cosa che porti avanti l'industria, non riteniamo quel tipo di gioco direttamente comparabile al nostro. Non è un qualcosa che ci causi stress oltremisura. La mia impressione è che *Rainbow Six* e *GRAW* siano giochi

Spacca tutto

Il livello di distruzione visto in *Denied Ops* va oltre il far esplodere qualche barile e il polverizzare un paio di casse. Già nello stage di apertura, porzioni di muratura e addirittura intere ringhiere possono essere divelte, mentre è possibile aprire buchi nelle mura di materiale plastico per munirsi di comode linee di fuoco o di fori d'entrata per le granate. Ciò detto, gli articoli esplosivi continuano a essere disponibili; le bombole di gas descrivono un percorso casuale prima della detonazione, mentre sparando a un barile questo rimbalzerà più volte prima di esplodere, un tocco poco realistico che all'atto pratico si rivela appagante. Marasma, detriti e cadaveri sono inoltre permanenti: nulla viene spazzato via dagli scenari man mano che si procede nel gioco.

fantastici dall'ottimo successo commerciale, ma più sul lato hardcore del mercato; noi tendiamo a rendere le cose più accessibili.
JB: I nostri giochi non sono propriamente 'simulatori militari', nonostante i primi lo fossero maggiormente. Pensiamo a essi in termini di 'recupero': se un compagno viene abbattuto lo si può recuperare. A noi, in più, piace giocherellare con i punti di vista. Sono tutti giochi di combattimento moderno, ma all'interno di uno stile c'è sempre spazio per approcci diversi.

Il passaggio dalla strategia di gruppo a quattro all'esperienza co-op ha introdotto il gioco in una nuova lega di concorrenti, come *Army of Two* e *Kane & Lynch*. Li vedete come dei rivali?
JB: *Army of Two* è diverso da quel che stiamo facendo noi. Non mi sembra verosimile o ambientato nel mondo moderno; nel nostro gioco, noi ci occupiamo di luoghi e problemi reali.
AM: Penso sia inevitabile, non importa cosa si intenda fare, che data la lunghezza dello sviluppo vi sia qualcuno che sta realizzando un gioco molto simile al proprio. Noi non ci affanniamo troppo. Inoltre, quando li si prova confrontandoli, le somiglianze spesso si dimostrano superficiali.

A vostro parere in cosa consiste attualmente la serie *Conflict*?
JB: Tutto si basa su situazioni e battaglie inerenti al mondo reale, dagli scontri su larga scala di *Desert Storm* alle black ops di *Denied Ops*. L'altra essenza della serie è il gioco cooperativo, da soli o con gli amici, con la possibilità di imparare dai propri errori e di rifiatare una volta ogni tanto. Non si tratta certo di un puzzle game, ma vi sono sempre degli elementi più riflessivi, dei momenti in cui non si sarà mai forti abbastanza da affrontare le cose di petto.

Rigor mortis

Una volta concluso un conflitto a fuoco e diradatosi il fumo, il proprio partner non giocante, a meno che non gli si ordini altrimenti, si aggirerà tra i cadaveri dei nemici per accertarsi che siano effettivamente morti. Là dove Graves adempirà al compito in modo tranquillo e professionale, Lang si lascerà andare facilmente, indulgendo spesso nell'annientamento superfluo e piazzando proiettili extra nei corpi senza vita. Una volta potenziate al massimo le sue armi, tali show da psicopatico si trasformeranno in veri e propri momenti comici in cui le ragdoll vengono maltrattate a oltranza e che si attireranno probabilmente qualche ghigno colpevole.

CAPCOM®
FIGHTERS

GAME PRO VOLA AL CAPCOM GAMERS DAY DI LONDRA E SCOPRE CHE DIETRO A DANTE E NERO CI SONO MOLTI ALTRI GIOCHI IN AGGUATO...

Hiroyuki Kobayashi, producer di Devil May Cry 4

Un elegante hotel al centro di Londra è stato scelto come teatro di guerra da Capcom, che ha mostrato alla stampa mondiale alcuni dei piani con cui tenterà di conquistare posizioni strategiche su molte delle console sul mercato. Tra annunci importanti e conversioni sorpresa, abbiamo visto e provato diversi giochi degni di nota. Quello che segue è l'arsenale del colosso nipponico fatto sfilare in Inghilterra.

DEVIL MAY CRY™

Durante la scorsa generazione, Capcom dimostrò di essere ancora una delle compagnie più forti nel creare nuovi personaggi dando alla luce Dante, eroe di *Devil May Cry*, titolo che elevava il combattimento a spettacolare danza mortale combinando insieme in modo magistrale attacchi di spada e con armi da fuoco. Dopo un sequel da dimenticare e un terzo capitolo interlocutorio, *Devil May Cry 4* si prepara al salto di generazione e, a giudicare da quanto visto durante il Capcom Gamers Day di Londra, lo sta facendo in modo convincente.

Il gioco, previsto per febbraio 2008 su Xbox 360 e PlayStation 3 e successivamente anche per PC, è graficamente molto bello, con effetti visivi a profusione, personaggi molto definiti e ben animati e ambientazioni dalle architetture veramente suggestive. Vedere l'azione muoversi a 60 frame al secondo mentre i protagonisti del gioco eseguono combo impossibili ai danni delle strane creature demoniache ormai tipiche della serie è davvero uno spettacolo, soprattutto in considerazione delle nuove armi messe a disposizione dei nostri eroi, il buon vecchio Dante (inizialmente introdotto come boss da combattere) e il giovane emo Nero, ragazzo dall'incredibile talento distruttivo che assomiglia in maniera decisamente sospetta a Dante...

Hiroyuki Kobayashi, producer del gioco, ci fa da guida nell'illustrarci *Devil May Cry 4*, e la prima sezione di gameplay alla quale assistiamo è lo scontro di Nero con il primo boss... Dante! Ebbene sì, i due combattenti, legati tra loro da qualcosa che Capcom non desidera ancora rivelare, saranno inizialmente posti l'uno contro l'altro, poiché Dante comparirà nella città costiera di Fortuna, dove Nero vive, uccidendo i membri della congregazione dell'Ordine della Spada durante un'importante celebrazione. Tutto è molto strano, soprattutto se si tiene conto che l'Ordine, del quale Nero fa parte, è devoto a Sparda, il progenitore di Dante, colui che separò il mondo dei demoni da quello degli uomini. Temendo per le sorti dei suoi compagni ma soprattutto per Kyrie, sua amica di infanzia, Nero si batte con Dante, in un combattimento incredibilmente duro (ma Kobayashi promette che nel gioco finale sarà molto più semplice: in fondo in questo caso Dante fa da boss del primo livello del gioco), durante il quale, tra una combo e l'altra, abbiamo modo di ammirare il braccio demoniaco del nuovo eroe, il Devil Bringer, utile tanto in battaglia quanto per recuperare oggetti e raggiungere luoghi altrimenti fuori dalla nostra portata.

Archiviato per il momento il "boss Dante" (il vecchio eroe di *DMC* sarà poi il secondo personaggio giocabile), andiamo a scoprire qualcosa di più del gioco, con il producer che ci porta a visitare una parte del terzo livello, ambientata in una sorta di miniera con piccole pozze d'acqua sul terreno. Grande atmosfera e ottimi effetti grafici, con Nero che presto arriva all'aperto, inerpicandosi lungo un sentiero sulle montagne, mentre una tempesta di neve si scatena intorno a lui. Una volta usciti dal blizzard, una enorme cattedrale fortezza si staglia dinnanzi a Nero, oltre un lungo ponte di pietra. Qui fa la sua comparsa Gloria, altro nuovo personaggio di *Devil May Cry 4* destinato a diventare famoso. Il suo look esotico, unito a una carica sensuale portata oltre ogni eccesso e a uno stile di combattimento più spettacolare che mai, rendono questa donna un'eroina da tenere d'occhio, tanto più che nel gioco non avrà certo un ruolo marginale, sebbene non sia destinata a essere controllata dai giocatori, almeno per questo capitolo (l'onore spetta solo a Nero e Dante).

Durante i vari scontri contro demoni più o meno potenti, e contro un boss delle nevi dal nome Frost, abbiamo anche modo di ammirare il Devil Trigger, che sostanzialmente duplica i nostri attacchi creando un'entità fantasma a noi speculare che, a ogni colpo da noi vibrato, ne scaglia un altro (e ciò vale sia nei corpo a corpo che negli scontri a distanza).

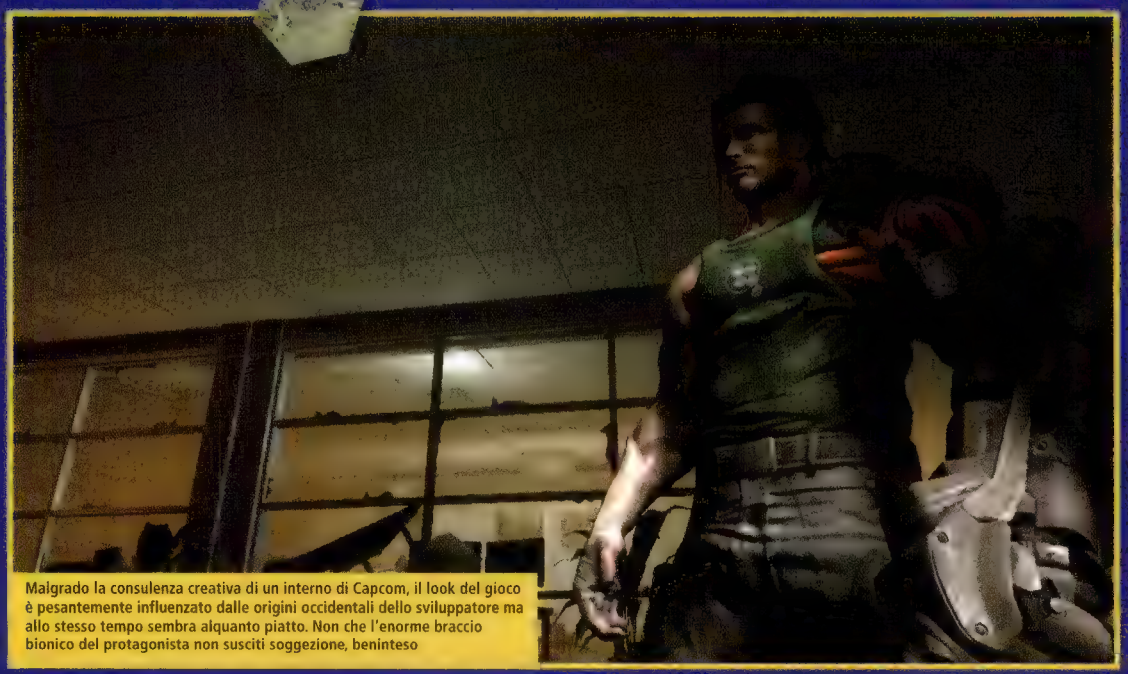
L'ultimo spaccato di gioco con Nero protagonista (e testato in versione PS3) ci porta in una foresta, dove il giovane eroe deve vedersela con un boss estremamente agguerrito e ispirato: una donna demone impiantata su una specie di serpente volante. Per avere ragione di lei, preparatevi a eseguire mosse al limite dell'impossibile, che mostreranno oltre ogni ragionevole dubbio quanto può essere spettacolare *Devil May Cry 4*.

Spenta la PS3 e acceso il 360 (con Kobayashi a garantire che, a gioco fatto, le due versioni saranno assolutamente identiche), abbandoniamo il giovane Nero per indossare i panni rossi del più celebre Dante, che in *Devil May Cry 4* è quanto mai in forma. Innanzitutto, Dante può adesso passare in qualsiasi momento da uno stile di combattimento all'altro (Swordmaster, Gunslinger, Trickster) e da un'arma all'altra, il che significa poter generare combo infinite sempre diverse tra loro, con l'unico limite costituito dalla vostra fantasia (e, forse, dai vostri riflessi). Quel che è meglio, però, sono le nuove super armi messe a disposizione di Dante, il Gilgamesh, il Lucifer e, soprattutto, il Pandora, un'arma in grado di trasformarsi in ordigni sempre più giganteschi e letali, tra cui una sorta di lanciarazzi circolare multiplo che avvolge il nostro eroe e gli consente di diventare una vera e propria macchina di distruzione globale. Una sequenza cinematica, sempre realizzata con il motore del gioco, chiude la lunga maratona di emozioni, mostrando Dante mentre acquisisce la Lucifer, subito usata per incidere un cuore in una enorme parete di pietra, nello stile che ci aspetteremmo da quel diabolico damerino che Dante è.

Al termine della presentazione, possiamo ritenerci soddisfatti. Il gioco c'è ed è solido, ricco di nemici ispirati, personaggi intriganti e armi devastanti. Le novità nel gameplay non sono poi molte, ma Kobayashi ha spiegato che, prima di operare una rivoluzione alla maniera di *Resident Evil 4*, il team ha creduto di poter trarre ancora qualcosa di più dalla vecchia formula. Solo il tempo ci dirà se la scommessa è vincente.

CAPCOM
FIGHTERS

BIONIC COMMANDO



Malgrado la consulenza creativa di un interno di Capcom, il look del gioco è pesantemente influenzato dalle origini occidentali dello sviluppatore ma allo stesso tempo sembra alquanto piatto. Non che l'enorme braccio bionico del protagonista non susciti soggezione, beninteso

Scene come questa saranno piuttosto comuni nel gioco, che si incentra tutto sul gettarsi nel vuoto e aggrapparsi a qualunque appiglio disponibile. Non ci si dimentichi, comunque, che non tutte le parti dello scenario sono fatte per reggere il ragguardevole peso di Nathan Spencer

La voce correva da tempo: Capcom farà risorgere il glorioso *Bionic Commando*, action game bidimensionale a scorrimento tutto incentrato sull'utilizzo del braccio cibernetico del protagonista, che gli consentiva di scagliare una sorta di rampino per aggrapparsi ovunque e penzolare allegramente tra una strage e l'altra di nemici. Ebbene, questo gameplay rimane anche nel nuovo capitolo per PlayStation 3, Xbox 360 e PC, che però trasferisce l'azione in uno strepitoso scenario post apocalittico totalmente in 3D. Ben Judd, neo promosso producer del gioco (si occupava di localizzazioni ma, parole sue, ha talmente stressato Capcom da convincere la casa giapponese a fargli produrre *Bionic Commando*), sottolinea come questo titolo, pensato per piacere a una platea di giocatori internazionale (non è un caso che sia sviluppato dagli svedesi di GRIN con un producer americano e un consulente creativo giapponese), abbia ancora una volta al centro dei suoi pensieri lo "swinging" con il braccio bionico. Un approfondito giro turistico per gli scenari apocalittici del gioco ci rivela due cose fondamentali: per prima cosa, che l'impianto grafico convince, nonostante una direzione artistica un po' monocorde; in secondo luogo, ed è la notizia più importante, che il gameplay classico si è integrato perfettamente con la terza dimensione.

Vedere Nathan Spencer, il nostro eroe, saltare nel vuoto per poi scagliare il suo arpione metallico ad afferrare una trave all'ultimo secondo è un'esperienza che riempie gli occhi e il cuore, facendo subito venire voglia di giocare. Mentre il protagonista attraversa Ascension City saltando da un palazzo a un altro, l'impressione è quella di trovarsi davanti allo *Spider-Man* che avremmo sempre voluto avere tra le mani: fluido, libero, emozionante. È possibile aggrapparsi a qualsiasi oggetto o struttura del gioco, a patto di tener presente che molte parti dello scenario sono facilmente demolibili, e potrebbero quindi franare sotto il peso del vostro corpo; sarà bene essere sempre pronti a trovare un nuovo punto cui

aggrapparsi! Il fatto che comunque il mondo di gioco sia così interattivo può essere sfruttato a proprio vantaggio. Ad esempio si può afferrare un oggetto sospeso e strattonarlo, per schiacciare incauti nemici di pattuglia, oppure si può letteralmente calciare qualche detrito, sfruttando la propria forza bionica, per usarlo come un letale proiettile.

Di questi espedienti si avrà un gran bisogno perché, come Ben Judd ha più volte ripetuto, i nemici da affrontare saranno molti e molto agguerriti: umani, esseri bionici ibridi (come noi) e robot. Alcuni dei boss saranno così grandi e imponenti che richiederanno di saltargli sopra sfruttando il rampino per essere abbattuti.

In sostanza, pur essendo a oltre un anno di distanza dall'uscita, *Bionic Commando* promette già molto bene, puntando su un solido gameplay più che su orpelli grafici. Se Capcom riuscirà a imprimere più carattere nella direzione artistica di questo titolo, potrebbe davvero far rinascere a gloria futura un classico mai dimenticato di venti anni fa.

Come da tradizione Capcom, anche in *The Umbrella Chronicles* fanno la loro comparsa extra di fine gioco o ottenuti soddisfacendo determinati requisiti. Il completamento del gioco con il ranking massimo varrà l'ottenimento di un 'oggetto speciale' non ben specificato

resident evil™
THE UMBRELLA CHRONICLES

Non v'è alcun dubbio che la storia dell'ascesa e della caduta di Umbrella Corporation meriti in sé l'appellativo di 'cronaca'. Mentre *Resident Evil 5*, grande assente a Londra, continua a sviscerare e sviluppare i complotti della società, su Wii la serie si prende una pausa e decide di riepilogare 'la storia fin qui' per chiunque non fosse stato attento o, in alternativa, si affacci solo adesso sull'intricata trama di *Resident Evil*, per quanto *The Umbrella Chronicles* sia palesemente un titolo che strizza più d'un occhiolino al fan avido di cammei illustri, quantomeno dal punto di vista della trama e dei personaggi.

Antologia di scene classiche tratte di peso da *Resident Evil 0*, *Resident Evil* e *Resident Evil 3*, *The Umbrella Chronicles* rielabora il materiale originale in chiave prevalentemente action, raccontando i risvolti della macrostoria dal punto di vista di Albert Wesker, sempiterno agente operativo di Umbrella, e sacrificando la tipica visuale in terza persona per una in prima, Sacro Graal del titolo medio per Wii. La sua natura di sparatutto per Zapper Gun implica la sottrazione del movimento libero dalle mani del giocatore in favore di un avanzamento *on rails* in cui le uniche opportunità d'interazione sono offerte dal mirare e sparare alle aberranti mutazioni da T-Virus vomitate da ogni angolo dello scenario, oltre che allo scenario stesso allo scopo di ricavare bonus nascosti e documenti da leggere per completare il quadro narrativo d'insieme. Saranno presenti inoltre personaggi inediti e uno stage completamente originale ambientato in Russia.

Chris Redfield, Jill Valentine, Rebecca, Billy e Carlos si alterneranno nel ruolo di protagonisti, e nelle loro mani ritroveremo tutte le armi classiche della serie (la penuria di munizioni non sarà ovviamente una preoccupazione, come d'altronde già in *RE4*). La versione del gioco disponibile per la prova a Londra evidenziava la correzione di molti dei problemi riscontrati in precedenza. Le reazioni dei nemici ai colpi lasciavano intendere con più chiarezza i danni inflitti, mentre il funzionamento di Wii Remote e Nunchuk montati in configurazione Zapper è apparso egregio e privo di reali difetti. Del resto, è pur sempre di Capcom che si parla, e una simile qualità del sistema di controllo era il requisito minimo per un prodotto che comunque, a parte l'effimero divertimento derivato dal massacrare orde di zombie e cani mutanti e l'ovvia soddisfazione data dal rivedere schiere di personaggi familiari (tra i quali figurano alcuni dei più carismatici dell'intera serie), non può non soffrire di tutti i limiti imposti dal suo stesso genere.

Appare chiaro, d'altronde, che la struttura a livelli autoconclusivi, per quanto prodiga di momenti spettacolari (come il combattimento contro lo scorpione gigante già visto in *RE0*), non può offrire profondità e atmosfera paragonabili a quelle del precedente approccio survival horror o di un'opera del calibro di *Resident Evil 4*. In poche parole, per quanto appaia ben realizzato, *The Umbrella Chronicles* non promette di far cambiare idea a chi non abbia in simpatia i giochi per light gun.

CAPCOM
FIGHTERS

WE LOVE GOLF!™

Di certo Camelot non vincerà il premio per il titolo più originale dell'anno: il gioco di parole "wii/we" sa già da mesi un po' di vecchio, ma d'altra parte la sua versatilità lascia trapelare l'intenzione di farne una serie esclusiva per la console Nintendo, e non si stupirà nessuno se tra qualche mese salterà fuori un *We Love Tennis*. Capcom ha affermato durante la conferenza di volersi imporre anche sul mercato dei giochi sportivi; d'altronde, Camelot è veterana in questo campo, avendo sfruttato a dovere la licenza di Mario con *Mario Tennis* e *Mario Golf* su Nintendo64. Dopo il salto della generazione GameCube, chi sentisse la mancanza dei loro giochi, facili da usare ma allo stesso tempo sofisticati e realistici, potrà rifarsi con questo *We Love Golf*.

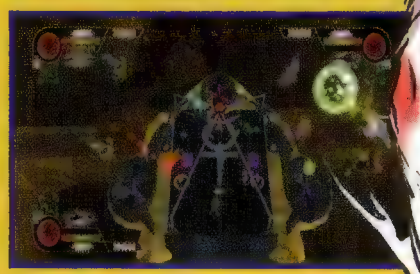
Graficamente molto simile a *Pangya*, con i soliti personaggi *kawaii* dagli occhi enormi, *We Love Golf* segue palesemente la scia di titoli come *Everybody's Golf*. Non ci troviamo certo di fronte a un massiccio impiego dell'hardware, ma le tinte pastello e l'atmosfera lisergica del green fanno il loro dovere, e giovano molto a quell'impressione di relax che il golf, anche nella realtà, dovrebbe restituire. Ciò che più premeva sapere, tuttavia, era se Camelot fosse o meno riuscita a operare quel passaggio mentale indispensabile per la riuscita di un gioco controllato tramite Wii Remote. Ebbene, la risposta è sì.

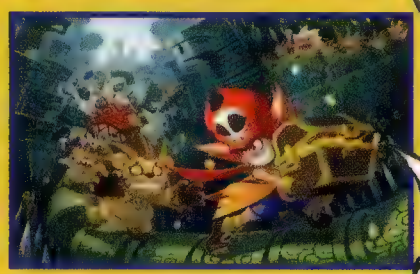
Il gioco, disponibile per la prova durante l'evento, funziona benissimo, e il Remote sembra essere un'aggiunta indispensabile piuttosto che una forzatura. Il sistema di tiro è una variazione sul tema, adattata ovviamente al controller, della classica barra di precisione e potenza, con la sostanziale differenza che l'oscillazione non è automatica ma viene gestita manualmente grazie al sensore di movimento. *We Love Golf* non sembra però mai scadere nella demotivante sensazione di poter eseguire un tiro semplicemente agitando il controller con fare annoiato, dato che la rilevazione del movimento è ben programmata, e la qualità del tiro dipende effettivamente dalla nostra abilità manuale. Ruotare il Remote nel palmo della mano a destra o a sinistra stabilisce se effettueremo una traiettoria draw o fade. È anche possibile imprimere un effetto alla pallina usando l'apposito pulsante.

In Camelot si sono resi conto che il modo in cui si presenta un gioco è essenziale per renderlo immediatamente accessibile a ogni tipo di giocatore, e in questo senso l'interfaccia pulita e semplice da usare gioca un ruolo di primo piano. Il giocatore meno esperto viene guidato passo passo dal controller stesso, che per l'occasione prende vita diventando Mr. Wii Remote e parlando direttamente dal microfono integrato, spiegando le tecniche fondamentali e criticando i tiri con fare scherzoso.

Si ha la forte sensazione di trovarsi di fronte più a un social game che a un titolo sportivo, nonostante la profondità dei controlli; bisogna comunque considerare che su Wii questa differenza sembra essere abbastanza labile. Non che questo sia un difetto, specie se ciò si affianca comunque alla proverbiale capacità di Camelot di rivolgersi tanto agli esperti quanto ai giocatori occasionali. L'unica cosa che ci auguriamo è che nessuno abbia la malsana idea di giocarci indossando dei guanti da golf come invece mostrava l'entusiastico trailer.

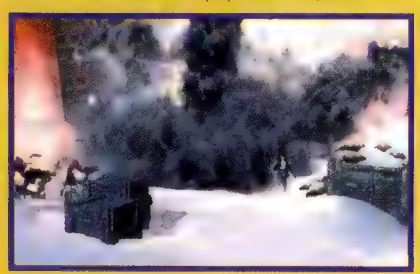
Mr. Wii Remote sembra già un assistente simpatico e appropriato. Non ci si lasci ingannare dallo stile: il gameplay è rigoroso e ben calibrato





STREET

Se *Devil May Cry 4* e *Bionic Commando* hanno conquistato lo spazio maggiore durante il Capcom Gamers Day di Londra, una cosa è certa: a rubare la scena è stato *Street Fighter IV*. Come poteva essere altrimenti, del resto? Sebbene il teaser trailer non mostrasse nulla del gioco vero e proprio, il solo fatto di vedere Ken e Ryu battersi di nuovo in un grande progetto next gen (le piattaforme non sono ancora state rivelate) fa battere forte i nostri cuori. Lo stile usato per il trailer, comunque, è un bellissimo 3D stilizzato e pittorico, dove i movimenti dei lottatori tracciano scie nere cinetiche. Mentre i due eterni rivali lottano, riconosciamo i loro colpi più celebri, finché



Londra 17/10/07

FIGHTER IV E OLTRE

l'hadoken di Ryu spazza via tutto, lasciando sullo schermo solo il logo di *Street Fighter IV*. Che spettacolo.

In attesa di saperne di più, consoliamoci con due porting a sorpresa: mentre Lost Planet si prepara a sbarcare su PlayStation 3, su Wii arriva un gioco che sembrava quasi fatto apposta per la console Nintendo: *Okami*, il bellissimo canto del cigno di Clover Studio, che sarà curato nella delicata trasposizione da Ready At Dawn, abilissimo team già all'opera su *God of War: Chain of Olympus* per PSP. Se però non potete proprio pensare ad altro che non sia Street Fighter, sappiate che è in arrivo su Live Arcade e PSN *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, una versione imperdibile del vecchio classico che tutti amiamo che, sul gameplay originale, innesta grafica 2D totalmente ridisegnata per l'alta definizione.

Sempre restando in tema di titoli da acquistare e scaricare online (per la gioia del nostro caro editorialista Ualone), segnaliamo la presenza di *Talisman*, *Rocketmen* e un inatteso ritorno, *Commando 3*. Prima di entusiasmarsi troppo, però, converrà sapere che questi titoli non sembrano promettere troppo. *Talisman* è una versione digitale piuttosto piatta del classico board game fantasy, mentre *Rocketmen: Axis of Evil* assomiglia a un *Gauntlet* spaziale a quattro giocatori, online o offline, risultando però mediamente anonimo. La delusione maggiore arriva però da *Commando 3*, che scomoda un autentico classico da sala giochi per proporre un tiepido sparatutto a scorrimento caratterizzato da uno dei character design peggiori che riusciamo a ricordare. Capcom, perché?!

Di tutt'altra levatura gli altri titoli presentati per piattaforme Nintendo. Al di là della conversione a lungo sperata di *Okami*, di *We Love Golf!* e di *Umbrella Chronicles*, Capcom ha infatti mostrato una lineup interessante. Il promettente *Zack & Wiki* su Wii, action adventure a enigmi ma frenetico, era presente con una demo giocabile che mostrava un altro assaggio del suo assennato e competente sfruttamento del Wii Remote: recentemente uscito in Giappone, se ne attende la versione europea per il 7 dicembre. *Mega Man ZX Advent*, ennesimo capitolo DS di uno dei franchise più venerabili (ma anche abusati) di Capcom, non pare vantare caratteristiche che lo discostino dai suoi colleghi, mentre è stata confermata l'uscita europea di *Ace Attorney: Apollo Justice*, quarto episodio della serie di *Ace Attorney* che presenterà un nuovo avvocato protagonista e darà il via a un nuovo arco narrativo.

Chiudiamo con un'ultima novità, solo annunciata. Airtight Games è al lavoro su *Dark Void*, un action a scorrimento verticale diviso tra scontri a terra e aerei, la cui storia è basata sugli Adepts, terrestri dai poteri straordinari che devono confrontarsi con i complotti di una razza dominatrice, i Watchers. Le piattaforme sono ancora da confermare.

I benefa

ttori

Valve potrebbe aver superato se stessa. È inevitabile che una tale affermazione suoni un minimo iperbolica, data la storia della compagnia; negli ultimi dieci anni la gente di Valve Software ha creato uno dei giochi multiplayer più di successo di tutti i tempi con *Counter-Strike*, ha ridefinito il concetto di eccellenza per gli shooter single player (prima con *Half-Life*, e poi ancora col suo incredibile sequel) e ha modernizzato il metodo di distribuzione dei videogiochi tramite Steam, sistema di digital delivery e community allo stesso tempo. Ora, con l'uscita di *The Orange Box*, le ambizioni di Valve sembrano essere in ascesa esponenziale. Anche mettendo da parte l'eccezionale qualità dei giochi ivi contenuti, le modalità di questa release esemplificano la tendenza di Valve a una sperimentazione unica e spesso brillante: *The Orange Box* è una compilation in cinque parti che riunisce i due precedenti episodi di *Half-Life 2* e tre prodotti completamente nuovi, il tutto al prezzo di un singolo gioco.

"C'erano questi tre progetti in sviluppo (*Half-Life 2: Episode Two*, *Team Fortress 2* e *Portal*) e, in un certo senso, erano tutti convergenti", spiega Gabe Newell, fondatore e leader di Valve, mentre ricorda la conversazione che portò al loro amalgama in un singolo prodotto. "Stavamo pensando al da farsi e abbiamo finito col decidere di smettere di pensarci in termini di tabelle di marcia e processi di certificazione per guardare tutto dal punto di vista del cliente. Cosa avrebbe pensato di qualcosa come *The Orange Box*? Immaginai che sarebbe stato davvero eccitante, e visto che si sarebbe trattato di una decisione facile per un giocatore, si trasformò in una decisione facile anche per noi. Credo che prendendo le decisioni sulla base di cosa vorrebbe l'acquirente, si possa sbagliare molto di rado".

Simili agilità e flessibilità sono delle libertà più uniche che rare nell'industria, e vederle applicare con tale audacia è cosa ancor più rara. Se ciò non dovesse bastare, bastano comunque poche ore trascorse negli uffici di Valve a Seattle per accorgersi di che pasta è fatta questa pazzesca società. Si chieda a chiunque (o quasi) di Valve quale sia la propria posizione all'interno dell'azienda, e lo si vedrà assumere un'espressione pensierosa prima che suggerisca di essere (forse!) un game designer.

"Non abbiamo degli incarichi fissi", dice **Jeep Barnett**, uno dei più recenti acquisti di Valve, preso direttamente dall'università assieme al resto del team di *Portal*. Più tardi, **Gautum Babbar** di *Episode Two* liquida l'idea che dietro alla direzione della serie vi sia una sola persona. Questo tema ricorre anche in altri casi: le responsabilità vengono condivise e le posizioni raramente sono rigide, mentre gli impiegati devono destreggiarsi tra vari compiti per rendersi utili ovunque possibile.

"Il mio punto di vista sulla faccenda è che noi ci troviamo in un ambiente in cui vengono tentate cose mai viste prima", dice Newell. "Molte volte le soluzioni si trovano tra le pieghe di ruoli già esistenti. Quel tale problema sarà artistico, tecnico o di design? Spesso la risposta è 'tutti e tre', e quindi si ha bisogno di persone che possano trovarsi a loro agio con più discipline per volta".

Per soddisfare questo bisogno, Valve ha dovuto ovviamente soffrire, e in un certo senso intimidisce scoprire che quasi tutti i componenti della società sono talenti poliedrici. Newell cita alcuni dei primi esempi che gli sovvengono: "Ken Birdwell, che ha scritto tutto il codice del nostro sistema d'animazione, è anche diplomato in belle arti e ha organizzato un mucchio di mostre personali: semplicemente, sa anche compilare il codice molto bene. Il nostro gestore delle risorse umane è un attore professionista che può doppiare i nostri giochi. Chet Faliszek sarebbe, teoricamente, uno scrittore, ma se la cava altrettanto bene in un ruolo che rassomiglia a quello di un classico producer. Non solo, ha fatto tutto da sé, senza che qualcuno gli avesse promesso una promozione: ha solo cominciato a rivelarsi utilissimo a tutti gli altri nel team di *Left 4 Dead*".

Non sorprende sapere che Valve assuma persone di gran talento, e dopotutto è una compagnia abbastanza importante da potersi permettere la selettività, ma non c'è dubbio che scelga anche in base a determinate caratteristiche. "Le persone che assumiamo tendono a essere socievoli, loquaci e capaci di decidere da sé ciò che dovrebbero fare", dice Newell. È un'affermazione rafforzata da tutte le conversazioni avute negli uffici di Valve. L'atmosfera è forse leggermente più esaltata del solito, dato l'avvicinarsi della fine del crunch time per *The Orange Box*, ma nell'interazione tra gli impiegati si avverte un senso di informalità e familiarità. Forse grazie alla mancanza di definizione dei ruoli, nessuno sembra inavvicinabile. È possibile anche percepire un senso di condivisione di un qualcosa di importante: anche solo in termini puramente fisici, tutti possiedono una parte della compagnia. E non finisce qui.

"Il maggiore incentivo per me, e per quasi tutti, sono le persone con cui ho l'opportunità di lavorare", dice Newell in un impulso di sincero entusiasmo. "Quando lavoravo per Microsoft, avrei potuto gestire con cura i miei investimenti per non dover mai più lavorare, ma mi accorsi che questo era ciò che volevo fare: finché sarò in grado di fare qualcosa voglio essere qui, con Doug, Jay e Ken, a risolvere problemi interessanti e a toccare le vite della gente con l'intrattenimento. Tutti qui hanno fatto la stessa scelta. Sono il primo a dire a tutti che potrebbero trovarsi un lavoro altrove in cinque minuti. Ma

loro vogliono stare qui perché pensano che sia il luogo migliore per loro. Un simile atteggiamento tende a generare un ambiente molto cameratesco. È successo che della gente andasse dallo staff Valve alle fiere dicendo: 'Non mi importa cosa fai, io ti pagherò il doppio'. E noi ridiamo, perché ciò a cui teniamo di più sono i colleghi e il tipo di lavoro che svolgiamo. Se Valve dovesse smettere di essere così, lo staff si dissolverebbe molto rapidamente".

C'è un altro interessante punto in comune nello staff di Valve che lo distingue dai concorrenti, come spiegato dal direttore marketing **Doug Lombardi**: "Credo di poter affermare che più della metà della compagnia, in ambito artistico e di sviluppo, proviene dalla scena dei mod. La percentuale, qui, è incredibilmente più alta che altrove. Siamo molto franchi in merito: se non fosse stato per la nostra disponibilità ad accogliere la community dei mod, non saremmo altro che una compagnia impegnata a realizzare roba su *Half-Life*. Sarebbe stato un grosso errore. *Day of Defeat*, *Counter-Strike*, *Team Fortress* e *Portal* ci sono tutti arrivati da persone giovani e intelligenti che già se ne stavano occupando da sole. L'unica cosa intelligente che noi abbiamo fatto è stata assumerli".

Barnett e **Kim Swift** sono due dei sette giovani suddetti talenti che sono stati assunti grazie al loro progetto finale per il DigiPen Institute of Technology, nella vicina Redmond. La strada che hanno percorso in Valve non è atipica, nell'insieme dei loro colleghi.

"Ogni anno DigiPen tiene una mostra per i laureandi, perché cerchino di ottenere opportunità o colloqui di lavoro", spiega Swift. "Pare che un paio di persone di Valve fossero lì e avessero visto il nostro gioco, dunque ci invitarono a mostrarlo agli altri dello studio. Dopo 15 minuti di demo, Gabe ci offrì un posto. Pensammo che stesse scherzando. Io non ho realizzato veramente di star lavorando in Valve fino a sei mesi dopo".

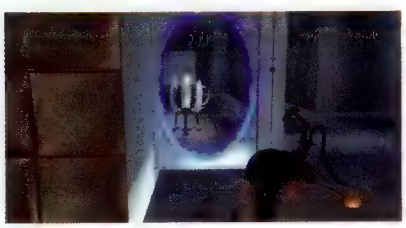
"Sentivamo senz'altro di star lavorando a qualcosa di bello e interessante", dice Barnett di quel progetto, *Narbacular Drop*, che pose le basi per il puzzle 'fisico' *Portal*. "Ero abbastanza sicuro che qualcuno lo avrebbe notato e ci avrebbe offerto un posto, ma non mi aspettavo certo Valve".

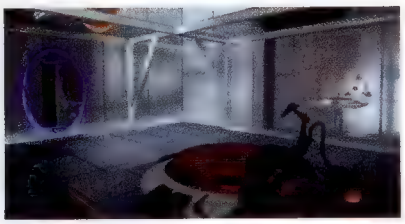
"Né che saremmo stati assunti insieme, come un unico team", interviene Swift. "Gabe ci disse: 'Ci dev'essere una sorta di alchimia tra voi, quindi vi assumeremo tutti assieme per vedere cosa succederà'. E così, ecco *Portal*!"

Portal potrebbe essere il tipo di idea

"Una cosa che avrebbe reso *Narbacular Drop* infinitamente migliore è il betatest", dice Swift. "La seconda settimana, letteralmente, del nostro impiego in Valve, abbiamo cominciato a testare *Portal*, e tutto ciò che avevamo in mano era una stanza semivuota. La prima stanza di *Portal* ha visto numerose diverse iterazioni"

> "Credo di poter affermare che più della metà della compagnia, in ambito artistico e di sviluppo, proviene dalla scena dei mod"





compitamente innovativa che Valve cerca per espandere il proprio catalogo. Pur legandosi indirettamente all'universo di *Half-Life*, *Portal* procede in una direzione diversa. Si tratta di un puzzle game in prima persona con un'attrattiva unica: l'abilità di aprire e collegare fra loro dei buchi nello spazio. Ritrovatisi nel ruolo di una cavia umana, occorrerà sopravvivere a una serie di test di intelligenza argutamente inumani che richiederanno di piegare lo spazio per attraversare fosse piene di melma tossica, sfuggire a torrette automatiche e infine fuggire dall'infernale laboratorio di Aperture Science. Da questa semplice premessa centrale *Portal* evoca puzzle considerevolmente complessi e vari, mentre le sue contorsioni spaziali provocano regolarmente quel tipo di crash cerebrale che verrebbe dalla prolungata osservazione di un'opera di Escher.

Ancor più sorprendente di qualsiasi altra cosa è che i puzzle di *Portal* sembrano realmente tenuti assieme da una storia che, pur essenzialmente cosmetica, riesce a essere intrigante e tetramente ironica. La voce di Aperture Science, una IA apparentemente senile, presenta i sadici puzzle di ogni sezione con ilari eufemismi: un dire e non dire amorale e scientifico che presenta la nostra cattività come una piacevole permanenza. La più volte citata ricompensa di una 'torta', ricevuta completando tutti i test di Aperture, assume una tonalità minacciosa.

Le varie iterazioni di *Half-Life 2* combinano azione violenta a momenti contemplativi di risoluzione dei puzzle; *TF2* e *Portal* sembrano biforcare queste due qualità in due giochi separati, uno quasi perfetto contrappunto dell'altro, rendendo *The Orange Box* una mistura unica di esperienze eclettiche. Ma la diversificazione del catalogo di Valve non è l'unico beneficio che assumere talenti dalla community ha apportato alla compagnia. Creare un mod presuppone un certo tipo di dedizione e una certa gamma di abilità: con così tanti modder sul libro paga, la compagnia è stata permeata da questo tipo di atteggiamento, andando a definire l'intero profilo di Valve.

"I componenti delle community sono abituati a essere in contatto diretto con i loro fan", dice Newell. "Anzi, di fatto non li considerano fan, ma amici o conoscenze del forum. Non hanno uno staff per il marketing. Devono far tutto da soli, e credo che ciò, in pratica, instilli in loro dei valori solidi. Non vedono se stessi come degli autori, ma pensano semplicemente: 'Come posso rendere felici queste persone?' Ho lavorato in una compagnia in cui il tempo trascorso tra il completamento di un prodotto e il momento in cui gli acquirenti lo avrebbero avuto fra le mani raggiungeva i sei mesi. Questi ragazzi, invece, sono abituati a fare cambiamenti continui nell'arco di 24 ore a seguito del feedback sulla versione precedente. Un simile tipo di vicinanza al pubblico ispira un modo di porsi importantissimo, qualunque cosa si stia creando. La realtà è che è davvero un buon modo di condurre gli affari".

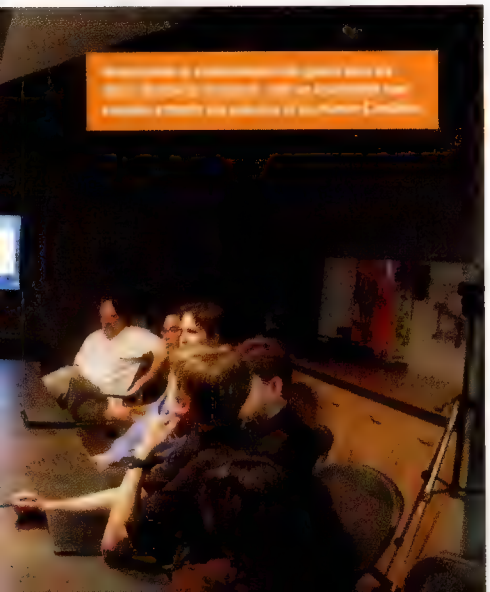
"Il fatto che la community sia così articolata e forte nell'espressione delle proprie opinioni significa che si può trasformare un bisogno in un'idea di game design"

L'intima connessione con la comunità ha tracciato la strada di Valve sin dagli inizi, e l'impiego del talento dei modder la rafforza. Molti membri della compagnia, Newell incluso, arrivano addirittura ad annullare se stessi nella

loro obbedienza ai fan di Valve.

"Venivo dal mondo dei sistemi operativi, e il panico mi colse quando improvvisamente dovetti cominciare a gestire una compagnia d'intrattenimento", dice Newell. "Totalmente dominato dalla paura, cominciai a dire: 'Cosa volete da me? Ditemelo voi! Un mese fa ero un giocatore come voi, e ora sono il direttore di una compagnia che si occupa di videogiochi'".

Questo tipo di rapporto è il centro attorno a cui Valve ha costruito il suo approccio al game design. Newell è critico nei confronti dei designer che si considerano degli artisti intoccabili: il loro scopo ultimo dovrebbe essere servire i propri acquirenti, e prendere parte alla community è d'importanza suprema per lui stesso e per Valve. "Il fatto che la community sia così articolata e forte nell'espressione delle proprie opinioni significa che se si sa ascoltare e far da filtro si può trasformare un bisogno in un'idea di game design".

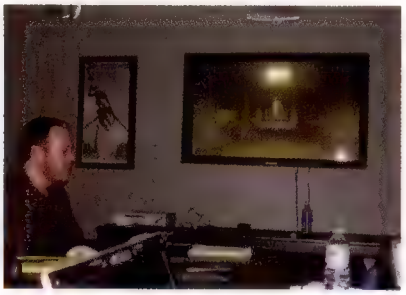


L'amore di Newell per la community sembra interamente autentico, e quando gli viene insinuato che il rumore di fondo di Internet potrebbe non possedere in sé una percentuale accettabile di pensiero coerente, appare vagamente piccato. "Molte delle persone che sono qui oggi sono cresciute in quel mondo", fa notare. "A volte sembra quasi che tutti, qui, abbiano sposato qualcuno incontrato online, il che equivale a capire cosa le persone cerchino di dire invece di impuntarsi sulla forma in cui ciò viene detto. Quindi, se si può incontrare la propria moglie online, si può probabilmente scrutinare un forum e capire qualcosa di ciò che stanno cercando di dirti. Se le relazioni sentimentali online sono possibili, allora senz'altro lo è anche il feedback sul game design".

Non è chiaro se Newell sia genuinamente ignaro dell'enorme scala di questa impresa oppure se la sua sia semplice nonchalance. Sembra sorpreso della nostra sorpresa. "Leggo tutte le email che mi arrivano. Dopo aver pubblicato *Episode One* ho ricevuto circa 7.000 mail: non posso rispondere a ognuna, ma di certo posso leggerle tutte. Alle volte otteniamo dei feedback enormemente concreti e utili. Una mail che ho ricevuto poco fa mi chiedeva perché non si potessero invitare gli amministratori dei gruppi nella Steam Community. Spesso vengono fatte notare queste cose, al che ci si batte la mano sulla fronte pensando che ovviamente ha un senso. A volte, invece, bisognerebbe indossare una veste ignifuga contro i flame; molti sono davvero bravi a esprimere la loro rabbia, dunque bisogna capire perché e cosa occorre fare per risolverlo. Ma non si può mai far finta di niente se non si è fatto un buon lavoro. Si guarda sempre alla direzione generale: se certe opinioni si raggruppano attorno a un argomento ben chiaro, si tratta di dati utili. Posso assicurarvi che, ricevendo 7.000 email, certe tematiche diventano piuttosto evidenti".

Newell si riferisce probabilmente ai lamenti ricorrenti innalzati da giocatori uccisi ripetutamente in una particolare sezione di

The Orange Ring



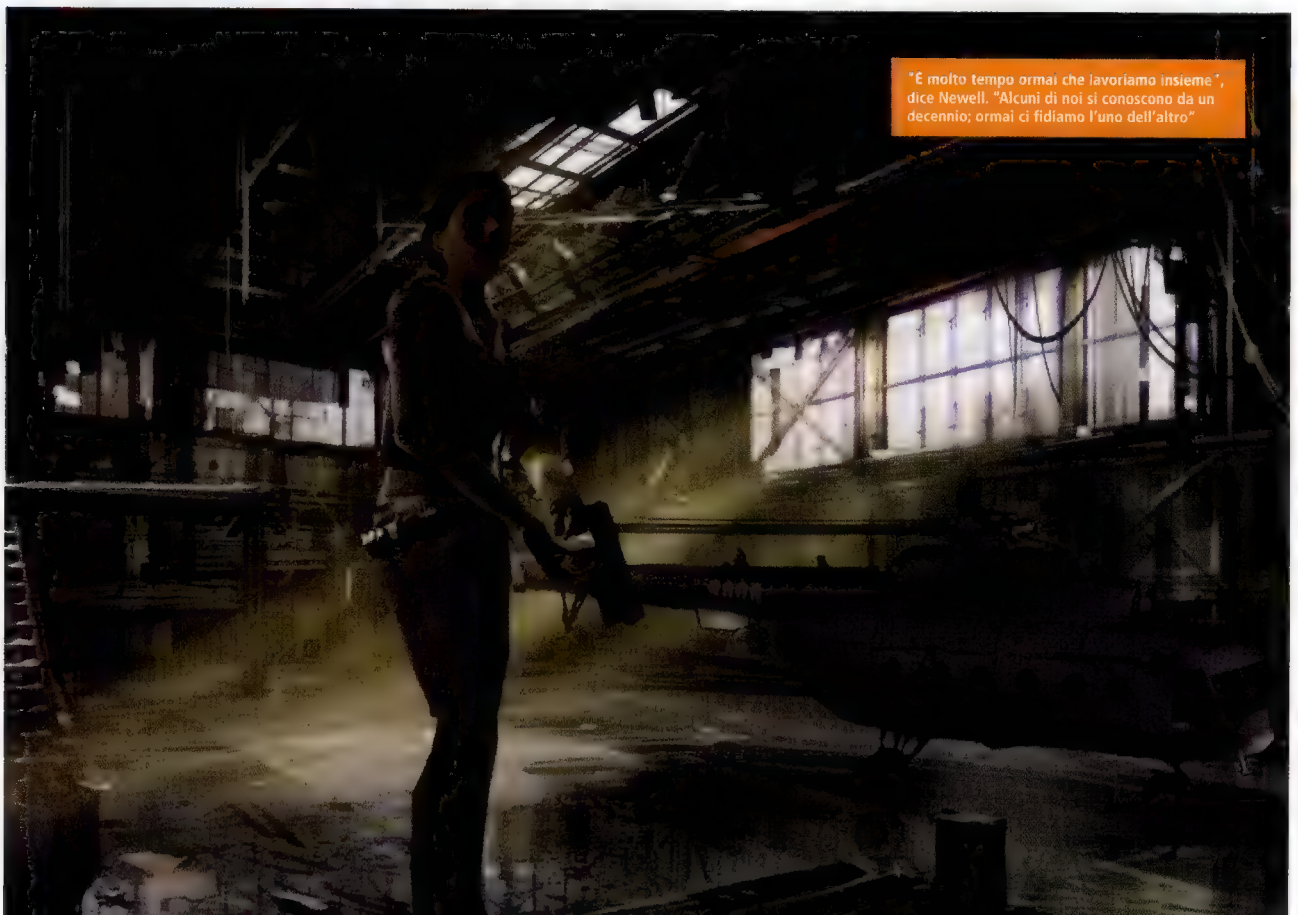
Garret Rickey è un altro dei diplomati al DigiPen che hanno ottenuto un posto in Valve grazie a *Narbacular Drop*

Episode One. In attesa dell'ascensore che li condurrà verso una relativa salvezza, Gordon e Alyx devono respingere ondate e ondate di zombie nel buio più totale. Illuminazione della torcia infruttuosa e munizioni limitate peggioravano quella che era già una delle porzioni più gravose del gioco. Ma le email infuocate non furono l'unica espressione dell'irritazione della community.

"I dati da Steam ci mostravano che i giocatori morivano spessissimo in quella sezione, fino al punto di abbandonare il gioco frustrati", dice Babbar. "Nella patch successiva, fornimmo più risorse per quella sezione. Non solo ciò ha influenzato *Episode One*, ma è stato un feedback che ci siamo portati dietro nella realizzazione di *Episode Two*. Abbiamo volutamente tentato di dare al giocatore più vie d'uscita senza far calare la tensione. E così, una singola raccolta di dati ci ha aiutato immensamente".

Steam si è dimostrato un importante investimento tecnologico per Valve, se non altro perché si tratta di uno strumento potentissimo per tenere traccia del comportamento dei giocatori. "Apprendiamo quanto velocemente la gente avanzi verso le nuove generazioni di hardware", dice Newell. "Solo il 2% dei nostri utenti ha DirectX 10 e Vista, e questo influenza l'evoluzione della grafica nei nostri giochi. Stiamo cercando di spostarci su feedback continui più raffinati, simili al prezzo delle armi in *Counter-Strike*, dove le decisioni di tutti guidano il prezzo creando un mercato che si equilibra da solo molto meglio di quanto potremmo fare noi artificialmente".

"Grazie a Steam possiamo rispondere a cose misurabili", dice **David Speyrer**, programmatore e inevitabilmente designer di *Episode Two*. "Per gli elementi più soggettivi, credo che ci basiamo sulla nostra coscienza collettiva, ma la sezione dell'ascensore di *Episode One* è stata un'ottima lezione perché abbiamo compreso che ciò che i tester dicono è meno affidabile di ciò che si può vedere succedergli. Ci sono stati dei tester che sono stati uccisi diverse volte in quella sezione ma che



"È molto tempo ormai che lavoriamo insieme", dice Newell. "Alcuni di noi si conoscono da un decennio; ormai ci fidiamo l'uno dell'altro"

ci hanno detto che era comunque divertente, quindi facemmo uscire tutto in quel modo, e poi fu Steam a darci empiricamente la prova che i giocatori erano frustrati".

Non solo Steam contribuisce a localizzare e identificare i problemi, ma con il suo streaming in background riesce anche a risolverli. È su questa caratteristica che si è concentrato il processo di sviluppo di Valve, con la sua enfasi posta ossessivamente sul feedback e sull'iterazione, come spiega il designer capo di *TF2*, **Robin Walker**: "Basta guardare ai dati raccolti e si capisce immediatamente cosa è il meglio che si può fare in due settimane di lavoro. Posso scrivere del codice oggi, e l'indomani sarà già sulle macchine di ognuno dei nostri clienti. La possibilità di raggiungere questo livello di rifinitura è fondamentale, e metà del motivo per cui abbiamo creato Steam. Prima, se gli sviluppatori rilasciavano un update per un gioco multiplayer, occorreva trovarlo da soli. La ragione usuale per cui si veniva a conoscenza dell'update era l'impossibilità di accedere a un server. Poi, nella settimana successiva, sarebbe stato terribile, perché metà dei server sarebbe stata aggiornata e metà no: è roba con cui un

giocava a *Team Fortress* che a *Quake*, e perché *Counter-Strike* fosse così enorme", dice Walker. "Quel che cerchiamo di fare con il contenuto a episodi è tentare di pubblicare più spesso i nostri titoli single player; più velocemente pubblichiamo, più feedback riceviamo, migliori sono le nostre decisioni. Sembra troppo semplice, ma è realmente così. Abbiamo constatato, negli anni, che il miglior modo di continuare a far giocare un gioco multiplayer è

"Con *Episode Two*, la qualità visiva continua ad avanzare", dice Babbar, "ma la caratteristica peculiare del franchise è la trasparenza della sua presentazione: minimizzare l'interfaccia e allo stesso tempo spingere sulla narrazione e l'interazione con gli altri personaggi. Ciò rende l'esperienza molto più personale"

> "Abbiamo constatato che il miglior modo di continuare a far giocare un gioco multiplayer è continuare a rilasciare contenuti gratuiti. Così si vince la guerra del multiplayer"

cliente non dovrebbe avere a che fare. Volevamo un sistema con cui rilasciare una nuova versione e tenere aggiornato subito ogni server e ogni giocatore, possibilmente ancor prima di iniziare a giocare. Dobbiamo essere in grado di muoverci velocemente e provvedere, perché non pensiamo di essere tanto intelligenti da far bene al primo colpo".

Questa modestia sembra essere diffusa fra gli impiegati di Valve che intervistiamo, un rispetto per gli acquirenti e per la community online che fa considerare loro gli stessi ruoli che ricoprono con sorprendente diffidenza. E oltre a questo tema ricorrente, ancora una volta la prontezza di Valve ad abbracciare la scena dei mod è dietro l'iterazione rapida, e per estensione a Steam.

"Chiedevamo perché c'era più gente che continuare a rilasciare contenuti gratuiti. Così si vince la guerra del multiplayer. Una delle cose per cui ci siamo sentiti di dire che avevamo fatto la scelta giusta con Steam è che per i primi due o tre mesi avevamo rilasciato tanti update quanti ne avevamo rilasciati nei precedenti due anni e mezzo".

Questo costante processo di valutazione è rispecchiato internamente, prima della pubblicazione, da un testing rigoroso. Pur essendo stato responsabile del perfezionamento dei prodotto finora usciti fino all'eccellenza, lo stesso testing ha contemporaneamente posto la sbarra su una quantità di progetti che non incontravano gli standard di Valve.

"Internamente abbiamo una lunga lista di fallimenti", dice Newell. "Molto tempo fa c'era un progetto chiamato *Prospero* che non ha mai visto la luce, anche se alcune delle sue idee sono state incorporate in altri giochi. *Team Fortress 2* è alla sua terza versione. Provammo vari elementi e arrivammo al punto un cui capimmo che non avrebbero avuto successo. Penso che il fatto stesso di saper ammettere che qualcosa non funzionerà ci dia libertà. Invece di far uscire un brutto gioco, torniamo al tavolo da disegno.

Lo stile estetico di *TF2* è pragmatico come il resto del gioco, e si impegna ad ottenere chiarezza di design. "Un comune fraintendimento in questi casi è che l'unico modo di rendere più accessibile qualcosa sia di ridurre la complessità", afferma Walker. "Non crediamo sia vero: ciò su cui ci concentriamo in merito all'accessibilità è la rappresentazione visiva"

Il futuro è arancio

Molti altri sbatterebbero fuori dalla porta qualcosa che finirebbe col deludere".

Questa capacità di accettare gli sbagli ha permesso a Valve di raffinare *TF2* fino a giungere all'esperienza deliziosa che è oggi. Rimanendo fedeli alle gioie del mod originale e del multiplayer a squadre basato sulle classi, Valve ha rinnovato e perfezionato il modello fino a creare un design equilibrato e del tutto coerente. E certamente ha avuto tutto il tempo che, data l'epica gestazione durata quasi un decennio. A sua difesa, Walker far notare che quando si trasferì in Valve dalla sua compagnia, che aveva cominciato a lavorare a *TF2* con l'engine di *Quake II*, venne coinvolto immediatamente in progetti multipli per portare *Team Fortress Classic* su *Half-Life* e sviluppare il gioco come una mod platform. L'ambientazione da Seconda Guerra Mondiale di *TF2* venne rapidamente accantonata in favore di uno scenario militare futuristico, che dopo un po' divenne ugualmente problematico.

"Continuavamo a voler fare cose interessanti in termini di game design, ma difficili da trasmettere in maniera naturale ai giocatori", afferma Walker. "Il problema più ovvio è giustificare l'esistenza di qualcosa nel mondo reale. L'esempio migliore è la medi-gun del Medico, una pistola che guarisce gli altri. Non ha granché senso nel mondo reale, ma bisogna comunque realizzarla in modo che si possa riconoscere il suo scopo. Essendo passati per diverse versioni, siamo riusciti a sezionare ogni design per verificare se risolvesse i nostri problemi di visualizzazione. Penso che *TF2* sia il primo prodotto in cui siamo riusciti finalmente a raggiungere una cosa che abbiamo sempre desiderato: decidere la direzione artistica dopo aver determinato il tipo di gioco".

> "Penso che *TF2* sia il primo prodotto in cui siamo riusciti a raggiungere una cosa che abbiamo sempre desiderato: decidere la direzione artistica dopo aver determinato il tipo di gioco"

Il risultato degli sforzi di Valve è stato già elogiato nella comunità videoludica: i personaggi da fumetto realizzati in cel shading hanno toccato gli appassionati, comunicando al tempo

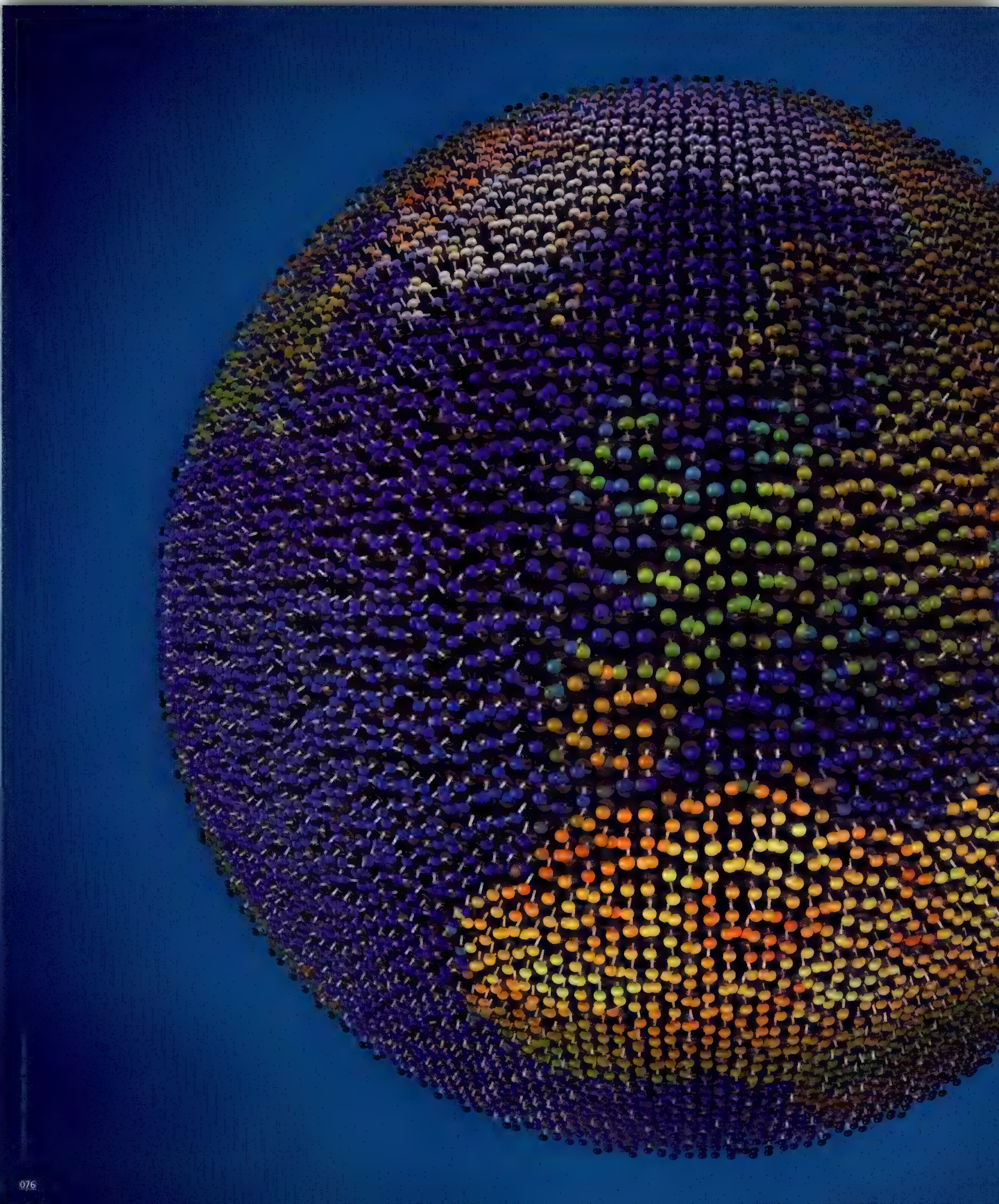
"Credo che nel dopo-Orange Box potremo definirci una compagnia di sviluppo per console", dice Walker, fiero della poca differenza di gameplay tra la versione 360 e quella PC di *TF2*

stesso le basi del gameplay, lo scopo di ogni oggetto e di ogni classe. Ma per quanto *TF2* possa essere un prodotto rifinito e affascinante, è difficile immaginare che esso o *Portal* otterrebbero il successo che meritano se venduti come prodotti a sé stanti. Persino *Half-Life 2: Episode Two* faticherebbe a compensare la bassa penetrazione del franchise nel mercato console se non fosse allegato in modo tanto irresistibile al retrocatalogo della serie, permettendo ai giocatori di conoscerla.

Ogni gioco compreso in *The Orange Box* avrà senz'altro una vita molto più lunga nella risultante unione, e l'uso del mindshare porterà beneficio ai prossimi progetti di Valve. E per quanto riguarda la forma che tali progetti futuri potrebbero assumere, non si può dire che Valve sia a corto di idee: "Tutti qui hanno una lista di almeno cinque giochi da realizzare", dice Newell. "Alcuni vorrebbero creare degli MMO; io vorrei creare uno strategico a turni, dio solo sa perché! Il Wii è una grossa falla nella nostra strategia attuale. Sta palesemente sfidando i game designer a pensare in modo molto diverso, e dimostrando che l'input è importantissimo, anche se l'industria sembra averlo dimenticato".

E con *Episode Three* che si profila all'orizzonte, chiediamo come Valve abbia intenzione di superare *The Orange Box*. Come sempre, Newell rivolge incurantemente la domanda agli utenti, ribadendo la sua ambizione di utilizzare il feedback per creare prodotti ancora più appetibili per i fan:

"Questo è ciò che si ricava da questa zona", dice del suo compito. "Dobbiamo trovare qualcosa per risvegliare la passione della gente. Ce lo diranno se ci riusciremo, e anche se non ci riusciremo".



ARCADIA

COL RITORNO DELLE AMBIZIONI E LA CRESCITA DEI PROFITTI, L'INDUSTRIA DEI COIN'OP FA LA SCELTA GIUSTA, CONTINUANDO LA PARTITA INVECE DI ABBANDONARE

I coin 'op, oggigiorno freddamente chiamati 'settore esterno' o 'giochi su locazione', hanno assistito negli ultimi due anni a un nuovo rovesciamento delle loro fortune, sebbene l'industria degli arcade resti l'ombra di ciò che era un tempo. Il sito Twin Galaxies sostiene che la perdita si limiti all'un per cento delle sale giochi elencate nel suo primo database, mentre Fox News riporta che il numero di siti negli USA sia crollato da una stima di 10.000 nell'età dell'oro degli Eighties a soli 3500 oggi.

Ma la cosa interessante è un'altra. Appena quattro anni fa, la stima era di 2500 sale. Questa improvvisa impennata ha, su un certo piano, sono rimasti privi di identità e reputazione.

Da dove proviene questa impressione? Principalmente dal Trocadero di Londra, da sempre termometro dello stato dell'industria. Un tempo Mecca dell'appassionato di coin 'op, più tardi Sega World e ora anonima collezione di macchine di vario tipo, la West End ha conosciuto la sua propria, anche se modesta, rinascita, quantomeno portando ordine nel caos. I cabinati più recenti sono disposti in file rigorosamente ordinate, classificati più che altro per genere e, se sufficientemente popolari, tenuti isolati in modo da risultare facilmente accessibili alle torme di curiosi. E i curiosi si radunano ancora, in quantità

CON I LORO CABINATI MODERNIZZATI, LUOGHI COME IL BARCADE DI BROOKLYN CAPITALIZZANO IL DESIDERIO DI VEDER PRESERVATE LE VECCHIE FIAMME DELL'INFANZIA

ragioni nostalgiche. Con i loro cabinati modernizzati di *Tron*, *Pac-Man*, *Asteroids* e *Mario Bros.* (solo per citarne alcuni), luoghi come il Barcade di Brooklyn capitalizzano il desiderio di venti e trentenni di vedere le vecchie fiamme dell'infanzia non solo preservate, ma ancora una volta amate.

Nel Regno Unito, ciò che maggiormente sorprende riguardo a questa notizia non è il semplice concetto dei profitti garantiti dai cabinati, ma più che altro l'indizio di un trend, di un movimento coordinato di un qualche tipo. Gli arcade sono stati quasi assenti dalla scena europea per lungo tempo. Sottomessi dalle console e abbandonati da coloro che erano usi attrarre, identiche al passato, attorno ad alcuni dei migliori giocatori di BeMani del Paese. Namco, nel frattempo, gestisce un'eccellente sala giochi al County Hall, all'ombra del London Eye.

Ma è davvero tutto qui? Il futuro degli arcade risiede davvero in queste cattedrali blandamente passionali e disordinate in cui sopravvivono macchine vecchie e nuove? Se si ponesse la domanda a un americano, specie un addetto ai lavori, la risposta sarebbe un enfatico 'no'. "Sono scettico", ammette **Clint Manny**, vicepresidente di GameWorks. "Non credo che gli arcade tradizionali siano in grado di muoversi da soli".

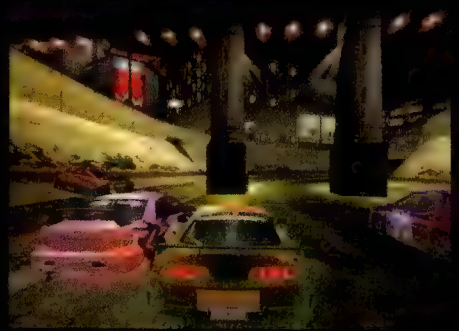
Fondata in compartecipazione tra DreamWorks, Sega e Universal nel 2001 e ora

METALLICA

Non è sorprendente vedere i cabinati evolversi col tempo, ma anche i più classici giochi meccanici sono cambiati notevolmente. Le gru, ad esempio, si sono trasformate da semplici artigli dalle dita di burro negli UFO Catcher giapponesi, che richiedono anche una certa dose di abilità e aggiungono caratteristiche robotiche. Gli schermi piatti hanno sbalzato in avanti la qualità dei tavoli da flipper più recenti, mentre i coin-pusher, con i loro infernali piani semoventi, ora comprendono caratteristiche ispirate ai pachinko. Uno degli ultimi arrivi sono i recentissimi giochi dotati di touch screen: fra gli ultimi prodotti importati figurano i giochi a biglietti riscattabili, che ricompensano l'uso di più macchine con singoli premi di maggior valore. Macchine distributrici dubbiamente denominate 'per bambini' godono di enorme successo in Giappone e sfruttano le carte collezionabili per offrire un'esperienza più progressiva e persistente.

interamente posseduta da Sega Sammy, GameWorks è una compagnia americana costruita attorno alla visione di luoghi descritti da Manny come "giganteschi empori dominati dai videogiochi". In tali saloni a più piani i giochi sarebbero stati il punto focale della faccenda e i loro giocatori sarebbero stati celebrati come eroi. Il cibo, a quel punto, era nella migliore delle ipotesi un concetto posticcio: "L'idea era che i clienti venissero per i giochi e che non se ne andassero affamati".
Ma poi gli appetiti cambiarono: "Col tempo capimmo che il cibo era una parte importantissima dell'equazione e cominciammo a costruire luoghi che potessero accogliere un business di ristorazione decente. Il concept si è poi evoluto in una serie di ristoranti graziosi dotati di zona intrattenimento: giochi, attrazioni varie, musica. E questo fu stabilito.

"Non so nulla dell'Europa, ma negli USA i segnali sono chiari. Le catene in crescita sono riuscite a trovare un equilibrio tra ristorazione e intrattenimento. La ristorazione richiede manutenzione, standard igienici adeguati e un investimento costante per restare fattibile. L'intrattenimento, invece, deve cambiare a ritmo sostenuto per evitare il senso di già visto".



L'arrivo di *Need for Speed Underground* nelle sale giochi non sorprende, data la fortuna di *The Fast and the Furious*. Le card della Global VR permettono di conservare il proprio garage

La migrazione degli arcade verso ambiti sociali più ampi non è nuova, ovviamente. Un gioco di corse o uno con la pistola in una pista da bowling sono una sorpresa tanto quanto una mosca bianca, e per gli americani non vi sono dubbi su dove risieda il futuro: nei cinema AMC e nei centri di svago Brunswick. Negli sport café Dave & Buster, dove i coin 'op dividono lo spazio con sale conferenza e campi da shuffleboard. E infine, nella catena di ristoranti Chuck E Cheese, fondata dalla leggenda di Atari Nolan Bushnell, in cui i convenuti passano interi pomeriggi a giocare a Hungry Hungry Hippos.

"Cibo e divertimento dovrebbero andare a braccetto", crede Manny, "e GameWorks fa questo. Il concetto non è quello di una sala giochi, ma di una struttura d'intrattenimento a 360 gradi che si rivolge a molti diversi tipi di pubblico basandosi sui prodotti al suo interno". Il gioco sociale, dato per scontato negli anni ottanta e novanta, è ora integrato in un nuovo tipo di intrattenimento 'cocktail'.

Un tale assembramento di coin 'op all'interno di un più ampio insieme di centri d'intrattenimento familiare, tuttavia, rende nervosi i giocatori nostalgici. Peggio ancora di una perdita totale, essi temono la riduzione dell'arcade a mera distrazione, a divertimento generico da consumare assieme a Coca-Cola e panini. Più ancora, ciò rende infida la valutazione dello stato di salute specifico degli arcade. Molto si è parlato del ribaltone da 6 miliardi di dollari (riportato da AAMA) del mercato coin 'op nel 2006, che pur restando una minima frazione di quanto visto negli anni ottanta resta imponente, nonché indicatore di un profitto. Gli scettici, tuttavia, sostengono che questi dati tengano conto di un assortimento troppo vasto di macchine coin operative, dalle

Sviluppato da Global VR, *Aliens: Extermination* ricorderà più di qualcosa ai giocatori di *Alien 3: The Gun* e *Space Gun*. Tutti i tre giochi impiegano una lightgun incorporata, un'interfaccia ancora unica nel mondo arcade

distributrici di sigarette al calcio balilla, per essere indicativi di qualcosa.

In Giappone, quantomeno, le ricerche dell'industria dipingono un quadro che, se non è necessariamente più rassicurante, è decisamente più chiaro. I rilevamenti di JAMMA (Japanese Arcade Machine Manufacturers Association) e AOU (Arcade Operators Union) rivelano un rialzo più specifico delle entrate legate ai videogiochi arcade, che è il risultato di operazioni economiche semplificate, del taglio dei fattori di perdita e di un accorto riposizionamento della scena coin 'op. Gli ultimi campionamenti, basati sul periodo che va da aprile 2005 a marzo 2006, riportano una crescita del 10,3 per cento nel valore di mercato rispetto all'annata precedente: è la terza crescita in ordine cronologico.

L'aver rivolto giochi come *The Idolmaster* (un manageriale basato sulla pop music) e *Oshare Majo: Love & Berry* (un ibrido tra party e card game) alle famiglie e il loro posizionamento nei

centri commerciali sono stati strumentali, così come le iniziative per promuovere arcade in rete e basati sulle card collezionabili nel territorio asiatico. Nel gennaio 2006 erano stati installati circa 6800 cabinati di *Love & Berry*, e oltre 100 milioni delle corrispondenti carte collezionabili erano stati stampati. L'infrastruttura di Sega ALL.net, nel frattempo, è arrivata a collegare oltre 20 000 schede in 2600 locazioni negli ultimi quattro anni.

L'unificazione degli agonizzanti fabbricatori di arcade giapponesi non è una novità: Sega Sammy è stata la prima grande fusione, avvenuta nel 2004, e l'anno successivo è toccato a Square ed Enix e a Taito/Bandai e Namco. Là dove il collasso del pachinko, il gioco preferito di uomini d'affari e pensionati, sembrava a molti aver dato il colpo di grazia a un'industria già alle corde, queste unioni tanto d'affari quanto di mentalità sono riuscite a mantenerla in piedi. Ora è tempo di contrattaccare, anche se con cautela.

Sviluppato da Bandai Namco e distribuito da Banpresto nel tardo 2006, il gioco presenta una formula unica: i match durano in media 15 minuti e si giocano tramite POD collegati in tutto il Giappone, che creano lunghe file nonostante il prezzo.

In altri ambiti, così come il 2005 ha visto l'arrivo della scheda Lindbergh di Sega e della prima ondata di titoli di qualità 360 e PS3, quest'anno ha visto il riallacciarsi della relazione a lungo termine tra Namco e Sony. Titoli come *Tekken 6*, realizzati su una scheda basata principalmente sull'architettura della PS3, assicureranno quantomeno il mantenimento della

NONOSTANTE IL COLLASSO DEL PACHINKO PARESSE AVER DATO IL COLPO DI GRAZIA ALL'INDUSTRIA GIAPPONESE DEI COIN 'OP, ORA È TEMPO DI CONTRATTACCARE

Con le sue straordinarie postazioni in network, ognuna con uno schermo avvolgente e un cockpit perfettamente simulato, *Mobile Suit Gundam: Bonds of the Battlefield* si classifica come uno dei tentativi più estremi di porre gli arcade giapponesi al di là della portata delle console, oltre che delle più sfrenate fantasie dei giocatori occidentali.

Sia Genki che Bandai Namco hanno tentato di portare The Fast and the Furious su console, ma è la versione arcade di Raw Thrills a essere la migliore. Combinando la profondità dei titoli casalinghi con l'immediatezza dei coin 'op, il gioco conta fan sia tra i casual che tra gli hardcore gamer

reputazione dell'industria arcade come generatrice di picchiaduro di qualità.

Che spazio possono ritagliarsi in tutto ciò l'Europa, o astri nascenti dell'arcade come la Russia e gli Emirati Arabi? È realistico aspettarsi che un modello economico, sia quello del Giappone o degli USA, possa metter radici in Paesi dal sistema sociale diverso? "Forse, se in Inghilterra Chuck E Cheese avesse pizze al fish 'n chips oppure offrisse una selezione migliore di birre", ride Eugene Jarvis, veterano di Midway, creatore di *Robotron: 2084* e fondatore di Raw Thrills, uno dei nuovi sviluppatori più potenti della scena arcade. "Penso, comunque, che si tratti anche di una questione di spazio; non c'è posto, lì, per i megastore di stampo americano".

Vista da molti come l'immediato futuro della scena arcade statunitense, Raw Thrills si è dimostrata una concorrente piuttosto forte per società come Incredible Technologies, creatori dell'apprezzatissima serie *Golden Tee*. Pur avendo aggiunto il supporto wireless e gli aggiornamenti in tempo reale dei tornei nella sua ultima iterazione, *Golden Tee Live!*, prolifico gioco di golf 'casual', offre meno in termini di profondità di titoli Raw Thrills come *The Fast and the Furious* e *Super Bikes*. La filosofia di Jarvis come sviluppatore resta 'facile da imparare, difficile da padroneggiare', e i suoi giochi più recenti sono comparabili agli equivalenti casalinghi.

PIOGGIA DI DAINI

Big Buck Hunter Pro, con le sue 7000 unità vendute, è stato il campione d'incassi della scena arcade americana lo scorso anno. Il gioco, che fa leva sull'amore nazionale per il tiro a segno sugli animali, ha goduto di un successo notevole nel suo stesso, affannato mercato, attirando frotte di giocatori di ogni tipo ai suoi tornei locali e nazionali. Un fattore d'attrattiva è sicuramente il valore attribuito al denaro: i crediti permettono di acquistare vari round (anche bonus), che si tratti di abbattere alci o di liberare un parco da animaletti molesti. Non sorprende che sia stata Raw Thrills a conferire al gioco gli elementi richiesti a una killer app, aggiungendo il supporto per due giocatori in simultanea e una sostanziale revisione grafica.

Big Buck Hunter Pro è ciò che i creatori di coin 'op definiscono un'esperienza 'simulativa'. La sua attinenza al mondo reale lo rende ideale per ambienti sociali come i caffè sportivi

Parlando con gli addetti ai lavori americani, si nota che non si affrettano a dare una spinta alla scena arcade europea con i loro affari e i loro marchi, per quanto adatti a Paesi come l'Inghilterra. Quali che siano le ragioni di questa riluttanza, non si tratta, dice Jim DeRoes, presidente dello sviluppatore Global VR, di una questione di differenze sociali. "La socializzazione è il fulcro della natura umana", spiega. "Tutti la desiderano, che si tratti di socializzare in un bar, in un ristorante, a un evento sportivo, eccetera. C'è bisogno del giusto ambito sociale e delle giuste componenti. Non ho familiarità con i metodi di socializzazione britannici, ma ho sentito dire che la gente preferisca riunirsi assieme e passare qualche ora piacevole: forse, dunque, il problema è lo sfondo delle loro esperienze ludiche. Non è davvero questione di trovare culture che accettino il gioco in società, ma di trovare i giochi giusti per ogni società".

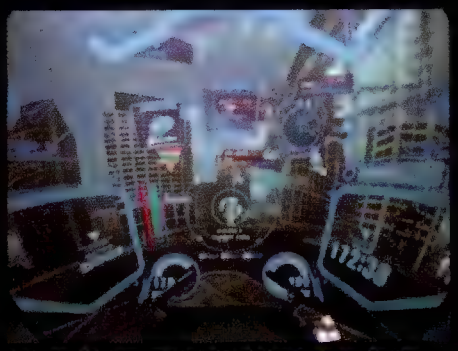
Global VR sta facendo la sua parte nel mercato USA prelevando brand spiccatamente americani dalle piattaforme casalinghe per trasformarli in coin 'op. Un accordo con EA ha condotto alla creazione delle versioni arcade di *Madden Football* e *NASCAR*, mentre Ubisoft ha concesso la licenza per un porting potenziato di *Far Cry Instinct*, conosciuto nella scena arcade come *Paradise Lost*. Ma dov'è l'attrattiva, chiediamo a DeRose, di giocare per cinque minuti un gioco che a casa si può giocare quanto e quando si vuole?

"Dire che realizziamo semplicemente una versione arcade del gioco per console non è esatto", controbatte. "Noi ricreiamo il materiale originale completamente per adattarlo ai bisogni del caso, con il ritmo e le caratteristiche richiesti dai casual gamer, e realizziamo un prodotto unico che offre semplicemente un'esperienza 'ispirata' all'IP originale".

Half-Life 2: Survivor ha fatto sollevare più di un sopracciglio alla sua improvvisa comparsa nel 2006. La sua scheda Type X+ è una delle molte che garantiscono una qualità visiva da console

In un certo qual modo, però, è difficile immaginare che ciò sia abbastanza per influenzare la rinascita in cui molti sperano. Per i giocatori più tradizionali, che rimpiangono i giorni dei cabinati JAMMA incrostati di polvere e delle tasche sfondate dalle monetine, porting e IP su licenza sono parte del problema, più che la sua

Madden Arcade, altro titolo dato in licenza da EA a Global VR, usa anch'esso le Players' Card per conservare gli importantissimi roster e le statistiche della carriera. E, proprio come la serie per console casalinghe, sta già sfornando update, l'ultimo dei quali è *Madden Season 2*



Il cabinato POD (Panoramic Optical Display) realizzato per *Gundam: Bonds of the Battlefield* riporta alla mente l'R-360 di *G-LOC: Air Battle*. Anche se i movimenti sembrano a confronto limitati, il suo tentativo di offrire un'esperienza arcade assolutamente unica non lo è

ACCHIAPPARELLA

In senso simbolico, nulla può gridare di più alla rinascita degli arcade che il ritorno di *Chase HQ*. Prodotto della fusione di Taito e Square Enix, *Chase HQ: An Urgent Call from Nancy* si unisce a *OutRun 2* e *After Burner Climax* nella riscossa degli IP vintage. Sfortunatamente non si impegna nel ricordare ai possessori di console cosa si perdano. La formula dei racing da combattimento è rimasta scarsamente fedele agli arcade, e il nuovo gioco presenta più di una somiglianza con *Burnout 3*. Giochi come questo e *Silent Hill: Arcade*, uno shooter elementare dalla grafica nebbiosa, paiono controproducenti per lo scrutinio sotto cui è stata posta la tecnologia arcade. Meglio, allora, giochi come *OutRun 2*, che al suo arrivo su Xbox aveva visto diffondersi la nostalgica locuzione 'un porting perfetto da coin 'op'.

La grafica è granulosa come nella serie casalinga di Konami, e altrettanto simile è la nebbia pesante, ma *Silent Hill: Arcade* resta una strana scelta per una conversione su coin 'op

Questa scarsità di innovazioni nel software, dice Jarvis, non deriva da pigrizia: "Abbiamo tutti tentato di inventare prodotti freschi, come dei nuovi *Tetris* o *Pac-Man*", insiste. "Ma dopo vent'anni di digiuno, il tipo seduto accanto a te inizierà a sembrarti gustoso [ride]. Considerato

"CONTINUIAMO A SENTIR DIRE CHE GLI ARCADE SONO MORTI, MA CONTINUIAMO ANCHE A VEDERE PS3 E XBOX 360 OTTENERE LICENZE PER PORTING DI PICCHIADURO DA COIN 'OP"

soluzione. Le implicazioni sociali degli arcade futuri sono per molti irrilevanti rispetto al poco trattato declino della loro forza creativa. Che si incolpi quella carta carbone chiamata *Street Fighter II*, l'inflazione dei prezzi dell'hardware hi-tech o il devastante arrivo della PlayStation, c'è poco da discutere sulla perdita più grande del settore: il suo status di crogiuolo di idee videoludiche.

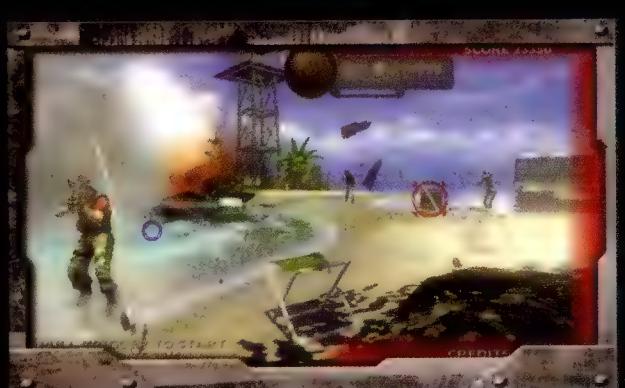
E un gioco come *2 Spicy* di Sega, che tenta di deragliare dalla formula tipica del gioco con lightgun offrendo un rudimentale controllo dei movimenti e un multiplayer competitivo, non cambierà la situazione. Grazie ai salotti muniti di console collegate a XBLA e PSN, i giocatori casalinghi saranno giustificati se vedranno poco di interessante nella scena arcade al di là di giochi generici e familiari. L'incredulità che circonda l'esclusività di *After Burner Climax* dice tutto sulla presunta unicità dell'esperienza arcade: nessuno credeva che non si sarebbe diretto su 360 o PS3, dove qualcuno lo avrebbe effettivamente giocato.

questo, comunque, i 'cannibali' rimasti non sono molti. La stagnazione sta rallentando, almeno, grazie all'impulso verso l'esperienza 'unica' del gioco arcade.

"L'ambiente è attualmente un fattore fondamentale nel plasmare i criteri di divertimento delle persone. Per come la vedo io, la gente vorrebbe che i coin 'op facessero qualcosa di simile a ciò che l'iPod ha fatto per la musica: qualcosa di semplice e ampiamente rilevante. I casual gamer vengono frustrati dalle dozzine di menu che occorre superare solo per giocare lo stage iniziale di un gioco per console. Guardando a simili interfacce, l'unico desiderio è lanciare il pad dalla finestra".

Cosa ne pensa Jarvis, in questo senso, del Wii di Nintendo, un minaccioso tentativo di portare in casa anche le esperienze di controllo uniche tipiche dei coin 'op? Il suo tono, ancora una volta, è liquidatore. "Nintendo ha fatto la cosa giusta", dice. "Ed è stupefacente che il novanta per cento dei non giocatori stia improvvisamente scoprendo quanto sia divertente. Mettiamo le cose in chiaro, però: il Wii ha il controller per console più intuitivo di sempre, ma come tutti i dispositivi di simulazione generalisti impallidisce se raffrontato a meccanismi più seri e specializzati: per fare un esempio, volanti o pedali dotati di force feedback".

Nemmeno DeRose sembra ancora intenzionato a chiudere baracca e burattini. "Continuiamo a sentir dire che gli arcade sono morti, ma continuiamo anche a vedere PS3 e Xbox 360 ottenere licenze per porting di picchiaduro da coin 'op. Il mercato è ancora ciclico e ho l'impressione che gli arcade siano in ascesa; i giocatori che sono cresciuti con le console casalinghe stanno riscoprendo l'emozione del coin 'op".



Inizialmente titolato *Far Cry: Paradise Lost*, il porting al quadrato di Global VR ha poi perso il prefisso. Il sedile e la pistola incorporata lo pongono in una terra di mezzo tra gli arcade e le console

U.S. Game

SVILUPPATORI PER CASO

Capita, quasi per caso, che io viva a San Francisco. E capita, ancor più per caso, che qualcuno mi dica che non sono l'unica italiana a lavorare nell'industria dei videogiochi in questa città. Incuriosita dalla coincidenza, decido di indagare e mi imbatto in Carla e Arthur Humphrey, lei italiana e lui americano, che hanno deciso di fare dei casual game il centro della loro attività lavorativa. Qualche anno fa hanno fondato Last Day of Work, una piccola compagnia di sviluppo che ha già all'attivo una serie di interessanti simulatori in tempo reale, e da allora le cose sono andate piuttosto bene per loro.

Ma che cosa sono esattamente i casual game? Come la stessa Carla spiega, "i casual game sono giochi non violenti, adatti alle famiglie e facili da imparare in tempi veloci. Classici esempi sono il solitario, il monopoly, il sudoku: tutti giochi che dalle versioni fisiche sono stati 'tradotti' successivamente su computer". Si tratta, quindi, di giochi dai costi di produzione contenuti e generalmente scaricabili, gratis o a pagamento, su mezzi di comune utilizzo come PC o cellulari. In Italia sono ancora poco diffusi, a parte forse quelli prodotti da PopCap Games, ma negli Stati Uniti stanno conquistando una fetta di mercato sempre più ampia: un fenomeno che non dovrebbe stupire, d'altronde, considerando il fatto che piattaforme come il DS o il Wii sono riuscite ad attirare fasce di pubblico tradizionalmente non interessate ai videogiochi.

Che i casual game possano avere un loro seguito su console lo hanno capito anche nomi come Majesco, che hanno già acquistato i diritti su alcuni dei titoli creati da Carla e Arthur per farne versioni per DS e cellulare. Per saperne di più su una tendenza che potrebbe ulteriormente espandersi nei prossimi anni, abbiamo fatto qualche domanda a Carla...

Per prima cosa una curiosità: cosa ha portato un'italiana a trasferirsi a San Francisco ed esplorare il campo dei videogiochi?
Prima di venire a San Francisco lavoravo a Parigi nell'ambito dell'alta moda e mio marito Arthur, come tanti ragazzi americani che sognano di cominciare una propria attività imprenditoriale, stava mettendo le basi della sua società di videogiochi. Notai che c'erano molti modi in cui avrei potuto aiutarlo, grazie ai miei studi economici. Ho finito per occuparmi della parte di marketing e pubbliche relazioni e poi con l'apportare al suo design il mio contributo da non giocatrice. Il risultato è una sorta di yin/yang tra le sue idee da giocatore hardcore e il mio punto di vista femminile.

Come è stato il primo approccio al mondo dei videogiochi? Hai dovuto studiare per imparare nuovi termini e concetti?
Mi ci sono semplicemente buttata e ho iniziato a lavorare. Il miglior modo per iniziare a nuotare non è quello di buttarsi direttamente in mare? Certamente c'è stata una prima fase di apprendimento e di vocabolario specifico da imparare, ma ero troppo occupata con i vari progetti per notare la curva di apprendimento!

Pare che il simulatore di acquario *Fish Tycoon* abbia uno strano bacino di utenza: è acquistato soprattutto da genitori i cui figli hanno richiesto un animale domestico. Se l'acquario virtuale non viene abbandonato dopo soli due giorni, i bambini potrebbero essere pronti per assumersi una responsabilità maggiore

Di che cosa ti occupi esattamente all'interno di Last Day of Work in qualità di executive producer? Come si svolge la tua giornata lavorativa?
Per un piccolo studio come il nostro, il ruolo del produttore è quello di tenere legato il progetto di gioco e cercare di non andare oltre le date prestabilite. Una delle qualità principali di un produttore è quella di parlare molte lingue: la lingua degli ingegneri (a loro piace avere un elenco di cose da fare, un po' come la lista della spesa), la lingua degli artisti (a loro piace invece avere molti aggettivi che spieghino la nostra visione grafica), la lingua economica (Excel), in modo da poter coordinare tutti i dipartimenti. Il mio ruolo principale è quello di creare e mantenere aggiornati i cosiddetti 'Game Design Documents' e tenere il progetto il più organizzato possibile. Inoltre faccio in modo che arte, grafica e musica siano appaganti e suscitino determinate emozioni nel pubblico femminile.

Quale tipo di pubblico si avvicina ai vostri titoli? Vi rivolgete principalmente a un pubblico adulto o prendete in considerazione anche le fasce d'età più giovani?
I casual gamer tipici sono le donne dai 35 ai 55 anni e i bambini dai 6 ai 12 anni, che magari giocano con l'aiuto e la supervisione dei genitori. Questo è un nuovo concetto nel mondo dei videogiochi, che nel passato era focalizzato sui giovani maschi dai 14 ai 28 anni. Noi facciamo in modo che i nostri giochi siano accessibili e facili da imparare per chiunque, dai bambini alle nonne.

La serie *Virtual Villagers*, simulatore di vita su un'isola deserta, ha già prodotto due episodi, con un terzo attualmente in fase di sviluppo

ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti Elisa "Aelys" Di Fiore

Il processo di creazione dei personaggi rispecchia i criteri estetici di Carla, che preferisce uno stile più realistico a quello molto cartoonesco che sta ormai diventando la norma in questo settore

Quali pensi possano essere le cause della scarsa diffusione dei casual game in Italia rispetto a paesi come gli Stati Uniti?
Il mercato dei casual game è soprattutto un mercato di distribuzione digitale. Questo significa che la maggior parte delle nostre vendite iniziano su Internet con il download di una versione di prova del gioco e finiscono, sempre online, con la transazione di una carta di credito per acquistare la versione completa. Qui è dove il mercato italiano e molti altri mercati europei iniziano a fallire. In Italia non c'è molta diffusione delle carte di credito; inoltre gli italiani non sono ancora a loro agio nell'usarle su Internet, come invece fanno gli americani.

Alcuni dei vostri titoli, come *Virtual Villagers* e *Fish Tycoon*, stanno avendo un successo tale da essere stati 'scritturati' da grandi nomi dell'industria dei videogiochi per apparire su altre piattaforme quali il Nintendo DS. Come gestite questo processo di adattamento e quanto potere decisionale avete in merito?
Noi sviluppiamo i nostri giochi per Windows e Macintosh e siamo estremamente contenti di dare in licenza le nostre proprietà intellettuali ad altre compagnie. Le console di nuova generazione (Xbox 360, Wii) hanno servizi di download digitale molto attivi e decisamente attinenti al nostro modello societario. Siamo un piccolo studio e non possiamo fare tutto, quindi cerchiamo un partner che porti i nostri titoli su piattaforme diverse. Dare in licenza uno dei nostri titoli vuol dire negoziare il contratto con la società che svilupperà il gioco, affidare loro documenti e grafica, assistere allo sviluppo e stare attenti che la serie resti in linea con la versione originale. *Fish Tycoon*, uno dei nostri primi giochi, è appena uscito su Nintendo DS e speriamo che il pubblico lo accolga con entusiasmo come è successo per la versione PC.

Che i casual game possano avere un loro seguito su console lo hanno capito anche nomi come Majesco, che hanno già acquistato i diritti su alcuni dei titoli creati da Carla e Arthur

Cosa fate per cercare di differenziare i vostri titoli da quelli prodotti da altre note compagnie di casual game? Quali definiresti come i tratti caratteristici della vostra produzione?
Con circa 12 nuovi casual game in uscita alla settimana, differenziarsi è critico. Il nostro vantaggio rispetto alle compagnie più grandi è che magari loro sono riluttanti a scommettere un grosso budget su un titolo con una meccanica nuova. Per loro è più sicuro apportare una modifica a un gioco di successo, mentre noi siamo liberi di rischiare e magari inventare nuove categorie di giochi. *Fish Tycoon*, *Plant Tycoon* e la serie *Virtual Villagers* sono basati su animaletti o piccoli personaggi virtuali che devono essere accuditi e nutriti, altrimenti possono ammalarsi e morire, un po' come i Tamagotchi. La filosofia dei nostri concorrenti è quella di non inserire alcuna negatività nel gioco: nulla di cattivo deve capitare al giocatore. Per noi invece le conseguenze delle azioni del giocatore sono molto importanti e cerchiamo di infondere maggiore profondità e dettagli nei nostri giochi, anche a costo di impiegare qualche mese in più prima di finire un progetto.

Quanto ha influito sul vostro successo avere sede in una città come San Francisco, il polo americano del giornalismo specializzato in videogiochi?
Noi abbiamo in realtà un ufficio virtuale e i nostri collaboratori sono sparpagliati un po' ovunque nel mondo, anche se la sede principale è San Francisco. In un'era di E-Mail, SMS e Skype questo ci consente di poter lavorare parte dell'anno in Italia. È sicuramente molto conveniente essere di base a San Francisco: non solo è il polo del giornalismo specializzato in videogiochi, ma è anche l'area in cui hanno sede enormi società come EA e LucasArts ed è la città dove hanno luogo importanti conferenze come la GDC e Macworld. Essere qui ci permette non solo di incontrare con facilità giornalisti come te e instaurare relazioni personali e di fiducia, ma anche di avere incontri regolari con persone della stessa industria.

Pensi che i casual game, così come i giochi specificamente diretti ai bambini, siano attualmente valutati nel modo giusto dal giornalismo specializzato? O pensi invece che dovrebbero avere un mercato differenziato, con siti web dedicati e magari criteri diversi di valutazione?
Penso che il confine tra casual game, hardcore game, giochi educativi e giochi per bambini si stia affievolendo. Negli Stati Uniti il mercato dei giochi da tavolo (quelli distribuiti nei negozi fisici) è in declino e quasi tutti ormai comprano giochi su Internet. Questo fa sì che anche i giocatori hardcore siano esposti a titoli casual e viceversa. Ora più che mai dipende tutto da quanto divertente e accattivante sia un gioco, piuttosto che la classificazione all'interno di una determinata categoria.

Quali sono i vostri progetti per il futuro? Pensate di esplorare nuovi ambiti o di continuare la strada che state percorrendo?
A noi piace fare un mix delle due cose: da una parte sfruttare serie di successo che abbiamo creato, come *Virtual Villagers*, dall'altra dare vita a nuove proprietà intellettuali e differenziarle.

AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 18 OTTOBRE

Review

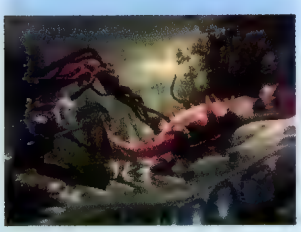
La rubrica che vi svela se un gioco è bello

I più giocati da Game Pro

Halo 3

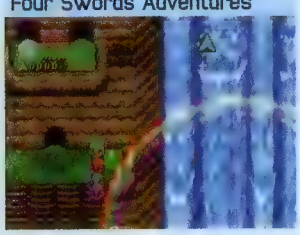
'Leggendario' non è solo il livello di difficoltà più alto in *Halo*: è anche la perfetta definizione per un FPS come non se ne vedevano da tanto (troppo) tempo
360, MICROSOFT

The Witcher



Il fantasy maturo di CD Projekt ha un fascino irresistibile. Tematiche scomode, atmosfere realistiche... non manca neppure il sesso
PC, ATARI

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures



Una partita a chi getta più volte nel vuoto gli altri Link non si nega a nessuno. Neanche in chiusura della rivista, purtroppo
GC, NINTENDO

Arte sequenziale

Quando il seguito non è semplice minestra riscaldata

***The Orange Box* è un perfetto amalgama di sequel e nuovi franchise, e *Team Fortress 2*, nonostante il '2' nel titolo, non ha sostanzialmente nulla a che vedere con il capitolo originario**

Scorrendo l'indice delle recensioni di questo mese vi accorgerete che i seguiti e i remake si impongono sugli IP appena nati con un rapporto di circa tre a uno. Magari alzerete gli occhi al cielo e inveirete contro la mancanza di idee e originalità di questo stanco, stanco mondo videoludico; magari ripenserete a *Halo 3* (il primo, ma non ultimo, dieci di **Game Pro**) e *Metroid Prime 3*, recensiti sullo scorso numero, e spererete che siano veramente la conclusione definitiva delle rispettive trilogie. Ma se è vero che alle volte la scelta più giusta e coraggiosa è dare un finale glorioso a una serie anziché trascinarla in eterno facendole perdere anche quel briciolo di onore che le è rimasto, altre volte bisognerebbe davvero guardare oltre quel piccolo numero ordinale (o quel sottotitolo rivelatore) in fondo al nome.

Proviamo a fare qualche esempio per sostenere la nostra tesi. *Shin Megami Tensei: Persona 3* è una dipartita non solo da molti degli stilemi più ovvi dei JRPG, ma anche dall'ambientazione classica dei precedenti *Persona*, preferendo concretizzarsi in un simulatore della vita scolastica giapponese sorprendentemente interessante, e soprattutto dimostrando che il suo team di sviluppo non ha alcuna paura di gettarsi in nuove avventure.

Team Fortress 2, contenuto nell'epocale *The Orange Box*, è un reboot totale e irriconoscibile del titolo capostipite, che d'altronde non era farina nel sacco di Valve.

Se volessimo invece soffermarci sui seguiti più classici, quelli che si limitano ad aggiungere materiale a una formula già collaudata, troveremmo *Project Gotham Racing 4*, che potenzia le basi del gameplay arricchendole e virando verso la direzione più appropriata per la serie.

Senz'altro, a tali epitomi del sequel ideale si affiancano in quantità maggiore prodotti scialbi e sbiaditi che grondano 'more of the same' da tutti i pori, insulti a ciò che i loro predecessori erano un tempo. Ma non crediamo affatto che nel semplice essere remake o seguito dall'ordinale improbabile si debba celare un motivo di condanna aprioristica: mettiamo le generalizzazioni da parte e cerchiamo di giudicare caso per caso, soppesando l'adeguatezza di un sistema di gioco in relazione a ciò che si vuole comunicare e alla natura dell'opera che esso caratterizza. Se per assurdo nel giudicare ci lasciassimo influenzare solo e soltanto dal numero progressivo di cui sopra, allora un gioco come *Resident Evil 4* sarebbe un paradosso vivente.

Virginia Petrarca

086 **Project Gotham Racing 4**
360

088 **The Orange Box**
360, PS3, PC

092 **Enemy Territory: Quake Wars**
360, PC

093 **Sega Rally**
360, PS3, PC

094 **Lair**
PS3

095 **The Witcher**
PC

096 **Skate**
360, PS3

097 **Stuntman Ignition**
360, PS3, PS2

098 **Shin Megami Tensei: Persona 3**
PS2

099 **SingStar**
PS3

100 **Two Worlds**
360, PC

100 **GrimGrimoire**
PS2

101 **Jam Sessions**
DS

101 **Final Fantasy Tactics: War of the Lions**
PSP

102 **World in Conflict**
360, PC

102 **Eternal Sonata**
360, PS3

103 **Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations**
DS

103 **Sonic Rush Adventure**
DS

104 **Heroes of Mana**
DS

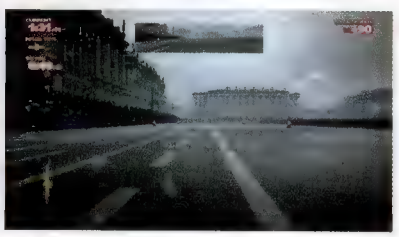
105 **MotoGP '07**
360, PC, PS2

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = halo 3

PROJECT GOTHAM RACING 4

FORMATO: 360 USCITA: 12 OTTOBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: BIZARRE CREATIONS

Gli stunt con le moto sono forse un po' esagerati, e non tutti i giocatori apprezzeranno la somiglianza con quelli tipici dei giochi di snowboard, in un titolo che è sempre stato conosciuto per la sua classe. Ma sono indubbiamente un modo interessante per racimolare punti, focalizzandosi sui rettilinei piuttosto che sulle curve



Le quattro nuove città e il tracciato di test possono tranquillamente essere paragonati ai percorsi del secondo episodio, tra i più belli in assoluto. Macau e Shangai presentano curve veloci ed emozionanti, San Pietroburgo dossi e piazze, e nella vecchia città del Quebec i tornanti vorticosi ricordano quelli di Edimburgo

In *PGR3* la vita inizia a 170 miglia orarie. In *PGR4* sono i kudos a prendere vita a tale velocità. Raggiungete le 170 e il contatore dei punti stile inizierà a girare, accumulando kudos sempre più velocemente mano a mano che acquisite velocità fino a raggiungere le 200 miglia orarie prima di quella curva a gomito alla fine del rettilineo. A 100 punti riceverete una stella, a 200 un'altra. Ritardate la frenata, impostate la traiettoria, tirate il freno a mano per iniziare una derapata, fate di tutto per continuare a far girare il contatore: tre stelle, quattro. Un'altra curva si prospetta davanti a voi, un'opportunità per provare a superarla in modo pulito questo volta, avvicinate l'auto all'apice della curva, toccate leggermente il cordolo in uscita, sfiorate la barriera di protezione, e attendete quel secondo prima che la combo venga registrata... cinque stelle, 500 Kudos, urla di gioia dal nostro motore.

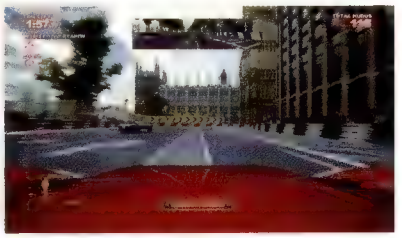
È presente un semplice editor che, pur non avvicinandosi nemmeno ai paraggi di *Forza 2*, permette di personalizzare tutti i propri veicoli copiando e incollando varie livree per distinguersi dalla massa. Obbligatoria la selezione della nazionalità per ogni creazione, un'accortezza con cui Bizarre spera di fomentare un po' di sana competizione internazionale

Da quanto Bizarre ha inventato il sistema dei kudos per il precursore di *Project Gotham*, ovvero *Metropolis Street Racer* su Dreamcast, è riuscita a creare un'atmosfera di tensione in tutta la serie. I kudos incoraggiavano corse folli, ma il sistema di guida semi-realistico e il design complesso dei circuiti hanno sempre richiesto un controllo più tecnico e purista. Un connubio difficile, anche se *PGR2* riuscì nell'impresa di creare una perfetta sintesi dei due stili in un unico gioco, al contrario del terzo episodio, che sembrava più improntato sulla guida pura, relegando in secondo piano l'elemento 'stylish'.

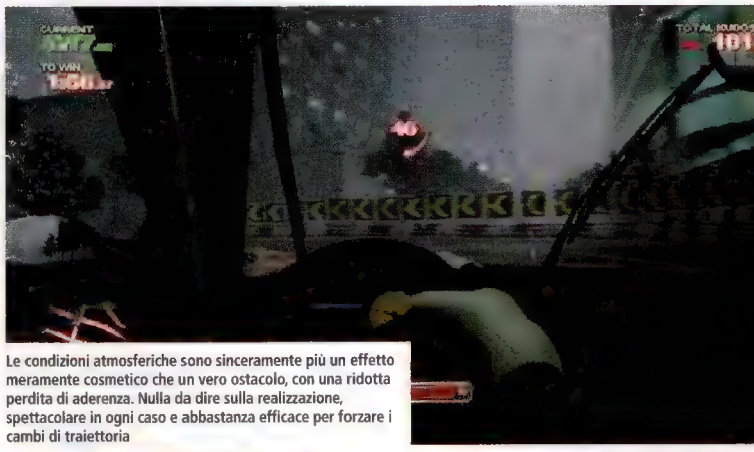
Dalle auto fino ai kudos, la vera differenza che contraddistingue *PGR4* dai suoi predecessori è solo una: la personalità

Il ritorno all'importanza dei kudos in *PGR4*, e in secondo luogo anche le rettifiche del sistema di controllo della vettura, hanno riportato drasticamente l'attenzione su quest'ultimo aspetto in un momento critico per la serie. *Gotham*, titolo di lancio per Xbox, Xbox Live e 360, è sempre stato la 'sposa' della console, ma quest'anno si è visto relegato a 'damigella d'onore' costretta a seguire quel gigante di completezza che è *Forza Motorsport 2*. Questo tipo di pressione non poteva che spingere Bizarre a ritornare al passato, a improntare il titolo sui kudos, e a ripescare un sistema di controllo più permissivo e altamente spettacolare.

Non restava quindi che revisionare alcune componenti e riempire il titolo di nuove caratteristiche. Oltre al nuovo sistema dei kudos e alle quattro nuove città, anche la modalità carriera è stata ridisegnata da zero, così come sono stati rivisti la struttura generale e



I tracciati preesistenti di New York, Londra, Tokyo e Las Vegas sono stati rivisti, con un leggero spostamento di barriere e cordoli per offrire maggiori vie di fuga e perdonare qualche errore in fase di traiettoria

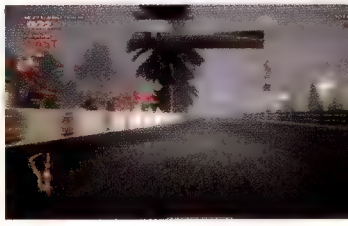


Le condizioni atmosferiche sono sinceramente più un effetto meramente cosmetico che un vero ostacolo, con una ridotta perdita di aderenza. Nulla da dire sulla realizzazione, spettacolare in ogni caso e abbastanza efficace per forzare i cambi di traiettoria

l'avanzamento nel gioco, con nuove modalità single player e multiplayer, oltre al sostanziale upgrade grafico (da togliere il fiato), agli effetti atmosferici dinamici e alla controversa introduzione delle motociclette. Forse le modifiche sono state addirittura troppe, come se Bizarre avesse fatto un ultimo disperato tentativo per salvare la serie, perdendo tuttavia di vista quella semplicità che aveva reso *PGR3* così piacevole da giocare. Col tempo, comunque, si arriva ad apprezzarle tutte appieno.

Il sistema delle stelle, l'introduzione dei kudos per le alte velocità e il ritorno dei kudos per la pulizia nell'affrontare le curve rendono il sistema di punteggio più costante e remunerativo, spingendo il giocatore a dare sempre il massimo in ogni momento, senza distrarsi e portandolo alla massima concentrazione durante le gare. Inoltre Bizarre è riuscita a dividere le sfide con i coni e di stile in due differenti discipline molto tecniche, tagliando di netto il forte legame che le univa nel precedente episodio. Il cambio di rotta è sottolineato dal modello di guida, che si allontana nettamente dal realismo di *Forza 2*: è ovviamente ancora credibile, ma è sicuramente più permissivo e la vettura ha una tenuta di strada nettamente superiore, con una risposta dello sterzo veloce e precisa, maggiore controllo e maneggevolezza in ogni situazione.

Le moto sono più discontinue. Inizialmente sembrano troppo nervose nell'erogazione e senza peso, ben lontane dalla perfezione dei bolidi di *MotoGP*. Ma questo solo fino a quando non si raggiungono le classi superiori e i tracciati più veloci, dopo aver imparato a sterzare sfruttando l'apertura del gas: solo allora sarà possibile apprezzarne le capacità. Tuttavia occorre sempre sorvolare sulla loro eccessiva resistenza ai contatti e agli incidenti. Si tratta di un requisito fondamentale per poter mantenere bilanciato il gameplay, come è del resto imperfetto il sistema degli stunt, studiato come controparte dei kudos. Non dimentichiamo inoltre che se non piacciono le moto non si sarà costretti ad usarle, salvo in rare occasioni.



La vecchia modalità Gotham, una scelta libera tra singoli eventi su vari tracciati con premi in medaglie dal bronzo al platino, è stata trasformata in *PGR4* in una semplice ma divertente modalità arcade. La modalità carriera segue invece un calendario di tornei ed eventi singoli su base geografica e meteorologica. A nostro avviso è un po' troppo complessa e prescrittiva, a discapito della libertà del giocatore, ma la grande varietà degli eventi e dei tracciati, senza dimenticare i fantastici veicoli a disposizione, le ambientazioni e le condizioni meteorologiche, la rendono senza dubbio un vero piacere da giocare. Ogni mese nasconde una sorpresa, dalle gare a eliminazione ai time attack nelle notti di Shangai, fino alle gare di drifting sui tornanti del Quebec. Inoltre il sistema di punteggio basato esclusivamente sui kudos riporta il titolo al suo iniziare fulcro. Dalle nuove città fino alle numerosissime auto esotiche, dalla forte tensione di ogni gara fino al sistema dei kudos, dalle evoluzioni delle moto alla colonna sonora, la vera differenza che contraddistingue *PGR4* dai suoi predecessori è solo una: la personalità. *PGR4* è un titolo che potrebbe essere frainteso, sottovalutato e poco preso in considerazione, ma al tempo stesso potrebbe diventare un cult, soprattutto online. È un titolo senza compromessi, che potrebbe non essere per tutti, ma racchiude tutto ciò che i Bizarre avrebbero voluto per la serie, in questi sette anni di attività. Solo per questo motivo ha un valore inestimabile. **[9]**

Il garage di *PGR4* è basato su auto con un certo stile e costo piuttosto che dai veicoli superveloci del *3*. 'Supercar' e auto speciali si uniscono ad auto classiche, ultra rare e addirittura a un camion

Obiettivi 'bizzarri'

Gli obiettivi di *PGR3* sono ancora oggi tra i più 'fantasiosi' del 360, ma con *PGR4* Bizarre ha superato se stessa in estro e varietà. Le modalità per guadagnare gamer point sono tra le più svariate, dal completare un giro senza mai toccare i freni, al colpire tutti gli specchietti degli otto avversari. Ancora più spettacolari sono le modalità cooperative online, che colgono in pieno lo spirito della comunità di *PGR* (immaginatevi due moto che si stanno sfidando a 15 metri l'una dall'altra in spettacolari stunt, oppure 8 veicoli che effettuano un salto nello stesso istante). I più intriganti sono senza ombra di dubbio gli obiettivi senza spiegazioni, che lasciano al giocatore il compito di interpretare i loro nomi per portarli a termine. Sono davvero pochi gli sviluppatori che si sarebbero impegnati così a fondo per realizzare una struttura del genere.

THE ORANGE BOX

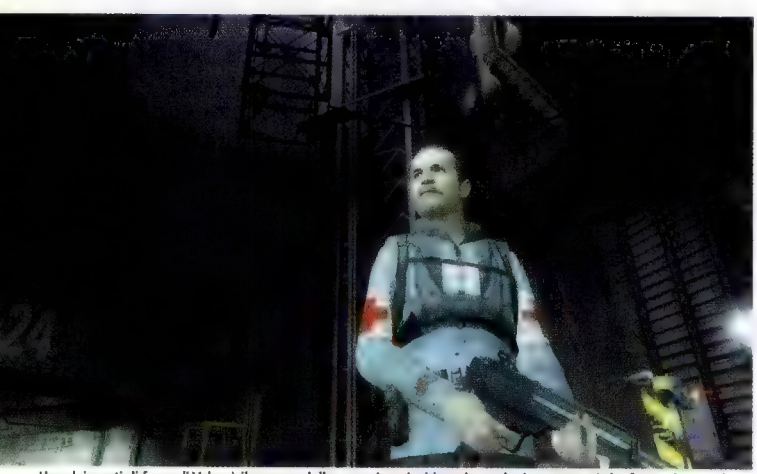
FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: VALVE (PC), EA (360, PS3) SVILUPPO: VALVE

L'ultimo episodio della serie aggiunge qualche trucco grafico in più alla serie di *Half-Life 2*, compresi degli effetti di ombreggiatura delle texture che si notano massimamente nei nidi viscidi dei nemici insettoidi. L'originale *Half-Life 2* è stato ugualmente migliorato e adesso mostra effetti di luce che finora avevano soltanto i successivi episodi

Se Valve fosse una compagnia diversa e meno eccentrica, i vostri eventuali dubbi sarebbero perdonati, o anche legittimi. In fondo, l'uscita di tre dei giochi più attesi dell'anno in un unico pacchetto rientra nella categoria "troppo bello per essere vero". E mettiamoci anche insieme due vecchi giochi amatissimi e apprezzatissimi. *Half-Life 2* ed *Episode 1* sono infatti tra i migliori sparatutto in prima persona sul mercato e si confrontano ancora a testa alta con le uscite più recenti. Potrebbe sembrare a prima vista una generosità ostentata, intesa per distrarre l'acquirente da qualche difetto della nuova offerta, ma Valve non è quel genere di casa; *The Orange Box* è davvero spettacolare. Le sue tre parti principali, vale a dire *Half-Life 2: Episode Two*, *Team Fortress 2* e *Portal*, ciascuna spettacolare anche presa da sola, e incredibile in combinazione, creano un prodotto diverso da tutti gli altri e dal valore inestimabile.

Considerando la bellezza e l'originalità di ciascuno dei titoli che costituiscono il pacchetto, è difficile considerarne il valore l'uno in relazione dell'altro e, sebbene in queste pagine parleremo più di *Episode Two*, non pensate che sia perché è il prodotto migliore di *The Orange Box*. Comunque, la sua preponderanza è giustificata: *Episode Two* porta avanti egregiamente una serie da sempre eccellente. Se il primo *Half-Life* aveva garantito nuovi standard di coinvolgimento nel genere degli FPS, il suo seguito non ha fatto che proseguire su questa strada, unendo senza sforzo apparente una trama spettacolare all'azione del gioco, mascherando egregiamente la propria linearità con una forza narrativa e una direzione artistica che suggerivano un mondo più vasto. *Episode Two* continua la tradizione, e molto spesso è migliore dei suoi predecessori.

> L'eventualità che gli alleati possano cadere sotto la furia vendicativa dei Combine è alta, se arriverete troppo tardi per aiutarli



Uno dei punti di forza di Valve è il suo uso della narrazione incidentale: anche i personaggi che fanno da semplice comparsa nella trama sono caratterizzati al punto da suggerire un mondo più vasto, al di fuori delle vostre azioni

Questi organismi sintetici, conosciuti come cacciatori, sono gli ultimi arrivati della produzione dei Combine. Attaccano in gruppo e cercheranno di circondarvi, lanciandovi da lontano proiettili simili a dardi o correndovi addosso

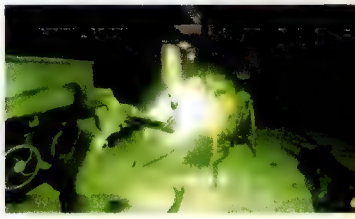
Ancora una volta, un potente senso di urgenza spinge avanti il giocatore, mentre la spettacolarità del paesaggio alpino in cui Gordon e Alyx sono fuggiti nel precedente episodio gli ricorda la difficoltà del suo cammino. Ma questa volta la volontà di continuare è del tutto personale. Sebbene le forze dei Combine siano ancora all'inseguimento, la fuga è solo una delle motivazioni dei protagonisti, ma il vero motivo della fretta è l'aiuto che possono portare ai loro amici e alleati. Man mano che la serie progrediva, Valve ha fatto un notevole sforzo per inserire profonde connessioni sociali all'interno del dramma dell'attacco globale, ed *Episode One* aveva stabilito già il legame tra il giocatore e Alyx Vance, con un rapporto decisamente profondo.

Sebbene ancora in possesso di una notevole barra della salute, la vostra alleata, insieme al resto della resistenza, in questo caso sembra molto più fragile. L'idea che possano essere seriamente minacciati è concreta e l'eventualità che questi personaggi possano cadere sotto la furia vendicativa dei Combine è alta, se arriverete troppo tardi per aiutarli.

A questo cast si aggiungono nuovi volti. Ad esempio, gli alleati Vortigaunt, il cui livello di adulazione nei vostri confronti sarà insieme divertente e snervante, al punto che troverete parecchia soddisfazione nel prendere a colpi di sbarra quelle loro teste telepatiche. Ci sono anche nuovi nemici, e ancora una volta Valve dimostra di avere davvero il pallino per realizzare spettacolari incontri guidati dall'IA. Tra questi nuovi e formidabili avversari, i primi che incontrerete saranno delle specie di insetti che sputano acido. Ovviamente si terranno a distanza e cercheranno di bombardarvi da lontano, nascondendosi tra i cunicoli dei loro alveari per trovare l'angolazione migliore da cui attaccarvi. Poi ci sono i cacciatori: servitori dei Combine dotati di tre gambe più piccoli degli strider, ma più veloci, capaci di attaccarvi con un'aggressività impressionante.

Sotto certi aspetti, queste aggiunte non fanno che muoversi sul terreno dei precedenti esperimenti di Valve: l'attacco acido degli insetti ricorda il bullsquid del primo gioco, e c'è una connessione chiara, sebbene non specificata, tra gli houndeye di *Half-Life* e le mute canine dei cacciatori. Comunque, la formula è stata rivisitata per creare qualcosa di nuovo, una sfida più complessa e bilanciata. È qualcosa che vale per quasi tutto *Episode Two*: sezioni dei giochi

La musica di *Episode Two* sembra partire sempre nel momento più opportuno, pompando l'adrenalina nei momenti di azione esplosiva. Ed è usata con altrettanto effetto nei momenti più tranquilli del gioco, creando così un'atmosfera sinistra e malinconica



I vostri alleati Vortigaunt sono utili a combattere le larve e si spiegherà anche la connessione tra le due specie

precedenti che erano state molto amate dai fan in effetti ritornano, sotto diverse spoglie, ma questa volta dimenticatevi delle frustrazioni provate in precedenza. Inoltre, il gioco offre molta più varietà di quanto non suggerisca il termine, forse un po' riduttivo, di "episodio". Si passa fluidamente da uno stile di gioco all'altro e gli ambienti, per quanto differenziati, sono convincenti nella loro continuità.

Il gioco si trova a lottare col proprio design solo in un passaggio, cioè nel corso di una breve sezione prossima alla sua conclusione, che si stacca dalla solita formula lineare della serie e pone il giocatore in un ambiente aperto, sotto attacco da ogni parte. Il gioco non riesce molto bene a gestire la scala di questa situazione, anche quando vi lascia a disposizione un veicolo per attraversare l'arena. Ma si tratta di una momentanea frustrazione nel corso di un'esperienza di sei ore che per il resto vanta una costruzione precisa come un orologio svizzero e meravigliosamente varia, seguita da una parte narrativa che mitigherà gli animi esacerbati.

A parte la trama, comunque, ci sono anche altre peculiarità narrative. *Half-Life 2* era riuscito alla perfezione a raccontare la sua storia in modo "laterale", offrendo cioè spunti di narrazione nella descrizione degli ambienti, tanto che il mondo di gioco ne risultava profondo e coeso. Qui, tra le montagne, gli schermi della propaganda di City 17 non ci sono, perciò la politica di oppressione e resistenza descritta nei giochi precedenti viene abbandonata. Tuttavia, mentre viaggerete attraverso un mondo desolato e spezzato, molte sono le storie che verranno narrate. Il viaggio verso uno dei rifugi della resistenza è interrotto da una serie di diversivi, tra cui armerie nascoste, magazzini abbandonati, case distrutte, in cui la storia dell'oppressione dei Combine o di altre calamità viene raccontata anche senza parole nel corso dell'esplorazione.

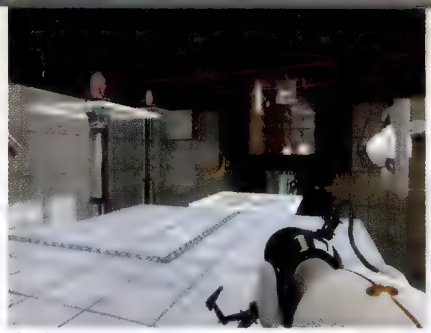
La grande qualità dell'azione di *Episode Two* e la sua piacevole narrazione lo rendono uno dei migliori esemplari del genere. Sarebbe già facile pensare che *Episode Three* abbia la strada spianata, ma gli spunti lanciati da *Episode Two* sono già da soli intriganti.

Altre domande vengono poste, mentre certi temi trovano la loro conclusione, e la costante narrazione familiare ai fan della serie continua a spingere avanti il giocatore.

Forse è meno sorprendente, dunque, che Valve, una compagnia capace più di ogni altra di unire alla perfezione interattività e narrazione, abbia deciso di offrire al suo *Portal* una trama strettamente interconnessa con l'universo di *Half-Life*. Per tutti gli altri aspetti si tratta di un puzzle game puro, ma la storia di *Portal*, che potrebbe sembrare un'aggiunta inutile, è in realtà una vera delizia, come lo sono l'ironia e l'humour nero con cui le sfide vengono presentate. Vi ritroverete dunque nei panni di un prigioniero alla mercé della compagnia di ricerca bellica Aperture Science, la cui "flessibilità etica" vi costringerà a una serie di esperimenti volti a testare la vostra intelligenza e insieme le possibilità dell'Handheld Portal Device, il fratello bianco e scintillante dello

Fresco di Xbox

Poiché Valve finora ha lavorato principalmente su PC, era ragionevole chiedersi se la versione per console di *The Orange Box* sarebbe stata altrettanto bella, e ovviamente i dubbi c'erano sul processo. Comunque, una volta aver giocato a sufficienza anche alla versione per 360, abbiamo scoperto che è altrettanto fluida nei controlli e nella grafica della sua controparte PC. Tuttavia, a *The Orange Box* per 360 mancheranno i mod. Infatti, senza il materiale che viene normalmente dalla community online, c'è da chiedersi quali saranno i piani di Valve riguardo ai contenuti scaricabili per la versione console del pacchetto.



C'è un'intrigante connessione tra il mondo di *Half-Life* e la storia di *Portal*. Sarà davvero dura attendere di scoprire che ruolo avrà effettivamente la compagnia Aperture Science nei futuri giochi di Valve

La versione 360 aggiunge l'incentivo degli Achievements alla longevità già notevole del titolo; ad esempio, se sistemerete i portali come in questa schermata, otterrete un riconoscimento per aver totalizzato una caduta incredibilmente lunga

Demential ex machina

I sadici enigmi di *Portal* vengono descritti con un eufemismo decisamente sarcastico. L'IA responsabile di avervi incarcerato denomina le sale in cui avvengono questi sanguinosi test "camere per il relax". E il macabro scherzo continua: "Non ti odio", canticchiano le mitragliette di sentinella, mentre vi spappolano al suolo. I laboratori sono deserti. La cosa più vicina a un alleato è il "companion cube", un'I.A. che vi viene fornita all'inizio del gioco. Si tratta di una scatola con un cuore rosa su un lato. È ovvio il successo dell'idea che sta alla base del gioco: la vostra corsa attraverso le camere dei test sarà guidata dal bruciante desiderio di scoprire il mistero che vi si cela dietro come dalla voglia di sfidare le vostre capacità.

Zero-Point Energy Manipulator di *Half-Life 2*. Quest'arma capace di creare portali si può usare da una certa distanza su superfici piatte, che siano pareti, soffitti o pavimenti, alternando l'uso dei tasti dorsali o dei pulsanti del mouse per piazzare portali dai colori diversi (arancione o blu) che vi consentiranno di passare dall'uno all'altro.

> Con *Portal*, le vostre percezioni dello spazio si acuiranno, perché sarete costretti a considerare traiettorie sempre più tortuose da un portale all'altro

Valve è riuscita a creare enigmi di grande qualità e complessità, partendo dal semplice principio di questi due portali interconnessi. È un segno di grande capacità nel design di un puzzle game: invece di inserire sempre più variabili nel mix, *Portal* vi insegnerà semplicemente nuovi modi di utilizzare la tecnologia a vostra disposizione.

Potreste usare un portale per far cadere una cassa sopra a una mitraglietta fissa che vi dà fastidio, oppure sistemarne alcune in modo da attraversare rapidamente una stanza dalla leva a tempo alla porta che apre. E queste sono solo le soluzioni più ovvie. Man mano che il gioco progredisce, le vostre percezioni dello spazio si acuiranno, perché sarete costretti a considerare traiettorie sempre più tortuose, sfide vere e proprie per il vostro orientamento, da un portale all'altro; dovrete saltare da una piattaforma in alto dentro a un portale posto molto più in basso, usando la spinta della gravità per lanciarvi attraverso un abisso.

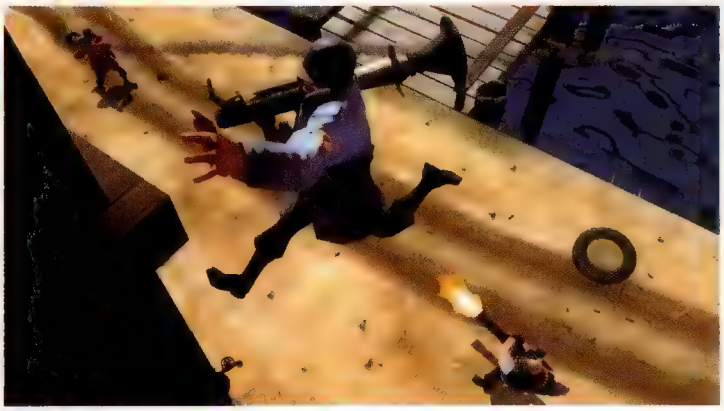
Un livello, che a quanto pare è stato concepito dallo stesso Gabe Newell, vi porterà a usare questa tattica per lanciarvi perfino più in alto, in un'ascesa da una piattaforma all'altra da torcere le budella. Uscendo da un portale e saltando fuori dalla spinta della vostra stessa caduta, guadagnerete giusto l'altezza che vi servirà per aprire un nuovo portale sulla piattaforma successiva e più alta, ripetendo il tutto fin quando non completerete l'enigma o vi ritroverete sconvolti e confusi dal costante cambio d'orientamento.

Sebbene *Portal* sia più riflessivo degli altri giochi di *The Orange Box*, nasconde un dinamismo considerevole nel suo concetto di base, che richiede insieme attenta osservazione e rapida reazione. In un certo punto del gioco, il ritmo cresce vertiginosamente, costringendovi a usare le vostre abilità ormai acquisite in una serie di ambienti sempre più letali che conducono alla conclusione finale del titolo.

Sono proprio questa consapevolezza e questa capacità di garantire a ogni esperienza il giusto ritmo che unificano i componenti di *The Orange Box*. *Episode Two* alterna i suoi frenetici e sanguinosi scontri a momenti quieti e malinconici, e perfino *Team Fortress 2*, forse in modo sorprendente per un gioco in multiplayer così esplosivo e pesantemente d'azione, riesce a garantire delle variazioni di ritmo che lo diversificano dagli altri prodotti del genere. In parte, il ritmo è una scelta obbligata: il gioco offre nove distinte classi tra cui scegliere, e se il ruolo di Scout è ovviamente diverso da quello di Heavy, ad esempio, Valve è riuscita comunque a rendere tutte le classi ugualmente intriganti.

Comunque, grazie all'incastro perfetto e naturale di tutti questi ruoli diversi, i giocatori andranno a creare inevitabilmente situazioni che cambieranno radicalmente il corso della battaglia, trovandosi spesso di fronte a scene inimitabili. Il Medico per esempio ottiene l'ubercharge quando guarisce qualcuno, e poi, quando è piena, la può utilizzare rendendo se stesso e un altro giocatore invulnerabili per un breve lasso di tempo. È abbastanza per lanciare un assalto a un punto strategico che cambierà le

Le torrette sono vulnerabili al sabotaggio delle Spie, e inevitabilmente la paranoia porterà i vostri compagni di squadra a spararsi a vicenda, quando si avvicineranno troppo alle risorse vitali per la partita; una Spia nemica ne verrà danneggiata e perderà così la propria copertura



Team Fortress 2 ha un gameplay che sarebbe difficile da afferrare, non fosse per lo stile cartoon; la follia del salto col lanciamissili del Soldato, sebbene sia comune a vecchi titoli sin da *Quake*, in questo contesto sembra molto più giusta

sorti della partita. Allo stesso modo, la Spia, che si può travestire come il nemico, potrà piantare il suo coltello nella schiena di un Medico o sabotare i teletrasporti, le torrette o gli arsenali di un Ingegnere, dimostrandosi fondamentale per la vittoria. Così, questi ruoli di supporto vengono ulteriormente fortificati da un mucchio di Ingegneri, Medici e Pyros (la classe definitiva per chi ama gli attacchi da corta distanza ma devastanti: col suo lanciafiamme, può ridurre in cenere una spia in pochi secondi). Il sistema di classi di *Team Fortress 2* non è realizzato sul modello classico della "morra cinese" (forbici che batte carta che batte sasso che batte forbici), ma il suo squisito bilanciamento si basa sulla creazione di particolari situazioni e sulla perfetta unione di classi che si combattono tra loro.

È stato in lavorazione per quasi dieci anni, ma ora si capisce bene a cosa sono stati volti il tempo e gli sforzi. *TF2* è un grandioso gioco di squadra, astuto in ogni sua meccanica e realizzato alla perfezione. La presentazione del gioco unisce ingenuità e cura dei dettagli, lo stile cartoon esco offre al volo informazioni che altrimenti non sarebbero così comprensibili e concrete. E in tutto questo, non dimentichiamo gli esilaranti tocchi comici: se qualcuno muore, lo schermo zooma automaticamente sulla scena e si blocca sul nemico, che potrebbe trovarsi nel bel mezzo di una delle animazioni spettacolari e divertentissime del gioco. Per non parlare del Cecchino, che con il suo inconfondibile accento australiano vi saluterà allegramente urlando: "Grazie per aver tenuto ferma la testa, perdente!", o del Pyro che solleverà sopra la testa il suo lanciafiamme, canticchiando il suo trionfo.

C'è una maniacale attenzione ai dettagli in ogni parte di *The Orange Box*: la fredda luce alpina che marezza il terreno delle foreste di *Episode Two*; i graffiti rabbiosi dei precedenti soggetti degli esperimenti di Aperture Science; le silohuette cartoonesche degli animali da fattoria che nascondono gli scopi sinistri delle arene di *Team Fortress*. La genialità di Valve è nel modo in cui costruisce i suoi mondi. E *The Orange Box* è un chiaro esempio del suo spettacolare talento. Nei punti più bassi, è comunque altamente competente. Nei momenti più alti, diventa inarrivabile. La varietà della sua sostanza è quanto lo rende speciale: azione furibonda online e offline, enigmi tortuosi e una narrazione ad altissimo livello. In ogni sua parte, il pacchetto eccelle e riesce a superare quanto visto finora; nella sua totalità, racchiude una profondità quasi inquietante ed è irresistibile per valore: la nostra approvazione è completa e senza riserve. **[10]**

Gli obiettivi di *Team Fortress 2* sono tutti abbastanza semplici: solo un livello, che ricrea il classico '2Fort' di Valve, richiede uno stile di gioco alla Capture the Flag. Le altre cinque mappe si fondano sulla conquista in sequenza di determinati punti di controllo

La Spia può diventare del tutto invisibile per brevi periodi di tempo e nascondersi tra i giocatori della squadra avversaria. Quando lo fa, il suo team la vedrà normalmente, tranne che per una maschera con la faccia del nemico

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

FORMATO: 360, PC (VERSIONE PROVATA)
USCITA: 28 SETTEMBRE (PC) PUBLISHER: ACTIVISION
SVILUPPO: NERVE/SPLASH DAMAGE

Sono presenti numerosi veicoli, ma l'attenzione è riposta decisamente sulla fanteria; molte mappe si concludono infatti in scontri al chiuso. Le gestione delle due fazioni differisce sensibilmente nonostante siano ottimamente bilanciate sia in attacco che in difesa

È tutto questione di contesto

Il sistema di missioni sensibili al contesto è una scelta di game design decisamente intelligente: permette infatti ai giocatori di generare nuove missioni per i compagni di squadra individuando, ad esempio, veicoli e postazioni nemiche, e fornisce una serie di missioni in base a cosa il gioco ritenga necessario e utile per le squadre giocanti. Ciò vuol dire che, se si decide di trovare e seguire i diversi obiettivi, si favorirà inevitabilmente la propria squadra e, ovviamente, il proprio personaggio. È una buona idea per evitare un approccio egoistico, ma anche un modo utile per introdurre i principianti nella battaglia.

Parlando di *Quake Wars* è davvero difficile non cadere in spoiler riguardo la trama. Sembra strano, considerando che si tratta di un gioco multiplayer in stile *Battlefield*, ma in realtà è così: ognuna delle quattro campagne narra una storia, e anche le mappe sono caratterizzate da una serie di eventi che, almeno la prima volta che giocherete, riusciranno a offrire non poche sorprese. Nessun altro gioco bellico ha mappe così ampie, o dal design così ambizioso.

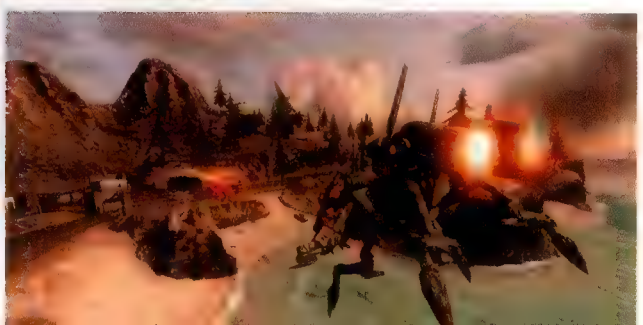
Una delle particolarità di *ETQW* è che tutte le sue mappe, e di conseguenza anche le battaglie, sono asimmetriche. Una fazione presenta obiettivi d'attacco, mentre l'altra è costretta a difendere gli stessi. Ciò significa che uno dei due lati solitamente finisce per essere soggiogato, cercando di temporeggiare o di far fronte all'inevitabile. Gli obiettivi sono incredibilmente vari: dal far esplodere generatori all'attivare enormi cannoni laser, dall'abbattere cancelli corazzati fino a pilotare giganteschi veicoli verso postazioni d'attacco frontale. La linea del fronte si sposta man mano che la battaglia evolve e la natura del combattimento muta dai conflitti veicolari ai serrati scontri di fanteria.

Questo design asimmetrico implica l'impossibilità di riguadagnare la vittoria quando si è a un passo dalla sconfitta. In quel caso si finisce col limitarsi a tentare di impedire alla fazione in vantaggio di portare a termine l'obiettivo, come succederebbe nelle missioni d'assalto in *Unreal Tournament*. Godersi il gioco, in queste condizioni, diventa più che altro un gusto acquisito. Nonostante si possano fare paragoni sia con *Quake* che con *Battlefield*, in realtà *ETQW* è definibile come il successore di quel multiplayer a classi che ha caratterizzato *Return to Castle Wolfenstein* e la sua espansione *Enemy Territory*, sviluppata da Splash Damage sotto la supervisione di id Software. Ciò spiega lo strano ritmo dell'azione e il modo personale in cui il gioco unisce il deathmatch e le numerose opzioni per le classi, ed esplica inoltre la sua discendenza in termini di gioco bellico in multiplayer: è stato infatti creato da persone che sono cresciute giocando a questi titoli e molti membri del team inglese hanno fatto parte dei migliori gruppi europei di modder di FPS.

Proprio per questo, alcuni aspetti sono semplicemente impeccabili: l'HUD fornisce tutte le informazioni necessarie, mentre le missioni sensibili al contesto e le frasi alla squadra sono accessibili in modo immediato, anche per coloro che giocano per la prima volta. Ciascuna delle classi offre un equipaggiamento distinto ed esotico (droni volanti radiocomandati, mimetizzazione e supporto aereo, giusto per citarne alcuni), nonché la sensazione di poter dare vita a tattiche complesse, soprattutto in squadre ben organizzate. Le campagne, composte ognuna da tre mappe, vi permetteranno di esercitarvi con le diverse armi disponibili senza l'obbligo di giocare per settimane con un'unica classe.

Anche i veicoli sono stati realizzati estremamente bene, riuscendo comunque a non oscurare il conflitto di fanteria, e non pretendono particolari abilità di guida o di volo dai giocatori. A differenza di quanto spesso accade, in questo gioco difficilmente perderete il controllo del vostro velivolo per poi precipitare più e più volte.

ETQW potrà non accontentare tutti, ma l'unione tra i frenetici combattimenti e la varietà degli stili di gioco è un fattore decisamente positivo. È davvero un peccato che dovrà competere con *Team Fortress 2* per guadagnarsi le attenzioni dei giocatori. **[8]**



Il motore grafico è una versione potenziata dello stesso usato per *Quake IV*, e fa un uso parziale della tecnologia megatexture che id utilizzerà in *Rage*

L'essenza di *Sega Rally* sono le curve in derapata, ma sfruttare gli avversari come appoggio per la traiettoria rimane il modo migliore per affrontarle

SEGA RALLY

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS2 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: SEGA RACING STUDIO

Potremmo paragonare *Sega Rally* all'auto che abbiamo sempre amato, anche se ormai ha i suoi anni sulle spalle. Ci sentiamo subito a nostro agio sul suo sedile, ne apprezziamo le doti su strada e ci sentiamo sicuri in caso di incidente, perché avremmo noi la meglio sui nuovi modelli, pronti ad accartocciarsi per un nonnulla. L'unico problema è che ha perso il suo fascino.

Ciò non significa che il gioco non sia bello da vedere. Nel gioco ritroviamo elementi che hanno caratterizzato i precedenti titoli Sega, come il jet che vola sopra alla nostra testa durante un tornante in montagna, o gli uccelli che fuggono non appena sentono il rumore del nostro scarico avvicinarsi. L'elenco potrebbe continuare ancora con gli elefanti che barriscono, le cascate d'acqua e la folla che esulta: se c'è un titolo che incita il giocatore alla vittoria, questo è sicuramente *Sega Rally*.

I tracciati disponibili sono davvero tanti (anche se le ambientazioni complessive sono solo cinque), e il loro disegno molto vario, tra curve e tornanti. Il controllo della vettura è straordinario e, dopo una breve curva di apprendimento, sarete in grado di gestire a vostro piacimento la vettura, pennellando le curve e aprendo al massimo il gas in uscita. Tuttavia più che avere la sensazione di guidare un gioiello della tecnica automobilistica sembra di avere tra le mani un'auto da autoscontro, soprattutto quando ci si rende conto che la tattica migliore per superare gli avversari è quella di spingerli fuori pista alla prima curva e sfruttare i cespugli come 'appoggi' per la traiettoria. Ciò è in parte compensato dall'intelligenza artificiale degli altri concorrenti, che assicura lotte all'ultima sportellata per le posizioni di testa, soprattutto nei tracciati finali. Del resto, comunque, non ci sono gravi penalità e controindicazioni in questa pratica. In definitiva questo aspetto arcade è predominante in *Sega Rally*, anche se da un lato non manca una parte prettamente simulativa.

Quest'ultima, tuttavia, non è proprio perfettamente implementata, facendo quasi desiderare che non ci fosse. Vediamola nel dettaglio. In ogni campionato dobbiamo affrontare tre diversi tracciati di seguito, e prima di iniziare la gara dobbiamo scegliere il tipo di gomma (per asfalto, per fango, per neve, ecc.). Tuttavia il tipo di gomme scelte sarà montato per tutte le tre gare. Dato che il terreno dei percorsi varia molto, sembra nettamente fuori luogo l'impossibilità di cambiare i pneumatici alla fine della prima gara. Ad esempio le gomme da fuoristrada riducono sensibilmente la velocità su asfalto, relegandone la scelta a singoli tracciati specifici durante le partite online o nei time trial.

Ci dispiace criticare *Sega Rally*, perché se da un lato non può di certo competere dal punto di vista grafico con titoli come *Project Gotham 4*, dall'altro lato offre un elevato numero di tracciati, auto e livree per il single player, oltre alle infinite possibilità di gioco online, dal testa a testa alle gare sul tempo a classifica mondiale. Forse è solo sei mesi in ritardo rispetto ai concorrenti. Il divertimento è assicurato, non possiamo negarlo, ma per usare una metafora automobilistica, è indubbio che in un'ipotetica gara con *Forza Motorsport 2*, *PGR4* e *Dirt*, *Sega Rally* parta già doppiato ancor prima di lasciare la griglia di partenza. **[7]**

Gli effetti di superficie non si limitano alla melma: correre sulla neve trasformerà il tracciato in una fanghiglia acquosa, mentre sui macadam al catrame i pneumatici lasciano strati di gomma che si accumulano influenzando la presa

Il parco vetture del primo *Sega Rally* può essere sbloccato in forma potenziata, e alcune piste sfoggiano caratteristiche familiari

Zampe da tigre

Rotolando sul fango le nostre ruote, e quelle dei nostri avversari, lasceranno impronte sulla superficie che potremo ritrovare il giro successivo. L'effetto fango di *Sega Rally* è tra i più spettacolari visti in un videogioco, con gli schizzi di melma che mano a mano ricoprono la nostra vettura, creando uno strato di fanghiglia che solo un passaggio in una pozza d'acqua potrà togliere.
Le 'tracce' sul terreno sono un indizio fondamentale per riconoscere le traiettorie migliori per affrontare le curve e diventano importantissime in alcuni tracciati come quello Artico, per mantenere velocità e controllo della vettura. Ricoprono inoltre un ruolo importantissimo nelle partite online.

LAIR

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: FACTOR 5

Gli effetti applicati sull'acqua, come molti altri tocchi grafici del gioco, sembrano suggestivi di primo acchito ma si rivelano impacciati se osservati più da vicino: volando a pelo della superficie l'illusione si dissolve, e le onde si rivelano bizzarri grumi di melassa

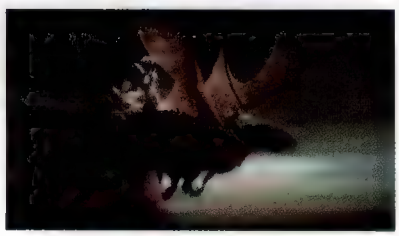
Hadoken!

Vari livelli del gioco vi richiederanno di atterrare fra le truppe terrestri e di cominciare a spargere il caos con lo squamoso destriero. Guardare il drago marciare fra le linee dell'esercito nemico come se i soldati nemmeno esistessero, vomitando fuoco e scagliando i nemici qua e là, occasionalmente facendo un boccone di qualche soldato, è uno spettacolo piuttosto vivace. La realizzazione, purtroppo, non regge il passo: il drago si muove pesantemente, più come un AT-AT che come un potente fascio di muscoli, le battaglie sono terribilmente limitate e combattere contro qualunque cosa sia più grande di un essere umano è inutile. Ciò si applica alle battaglie ravvicinate in generale: i vari QTE sembrano più che altro rimpiazzare idee valide sull'implementazione di movimenti più avanzati.

Come potrebbe fallire un gioco in cui si cavalca un drago? Sembrerebbe impossibile: già il fatto di volare sul dorso della creatura fantastica più imponente e maestosa che ci sia dovrebbe bastare allo scopo di appassionare i giocatori.

Sbagliare un gioco in cui si cavalca un drago, invece, è in realtà molto semplice. Basta affidare il controllo della suddetta bestia a un sensore di movimento che non riesce neanche lontanamente a distinguere gesti appena accennati né molto energici, e poi assegnare manovre molto diverse tra loro a mosse che si somigliano tutte. Certo, il Sixaxis risponde perfettamente alle sterzate laterali, e infatti questi momenti di volo sono i migliori di *Lair*. Ma quando è richiesto di fare qualcosa di più (e *Lair* richiede molto più che qualche semplice inclinazione a destra o a sinistra), ecco che il sistema si rivela incapace di assecondare la nostra volontà. Assieme a una tale pessima implementazione dei controlli del Sixaxis, troviamo scelte di design davvero infelici: molto facilmente il comando per voltarsi di 180 gradi viene confuso con quello per sprintare avanti, col risultato che il drago risponde spesso alle proprie intenzioni in maniera opposta. Il punto è che *Lair* è davvero troppo frustrante e si finisce per passare più tempo a raddrizzare l'assetto della cavalcatura che a combattere.

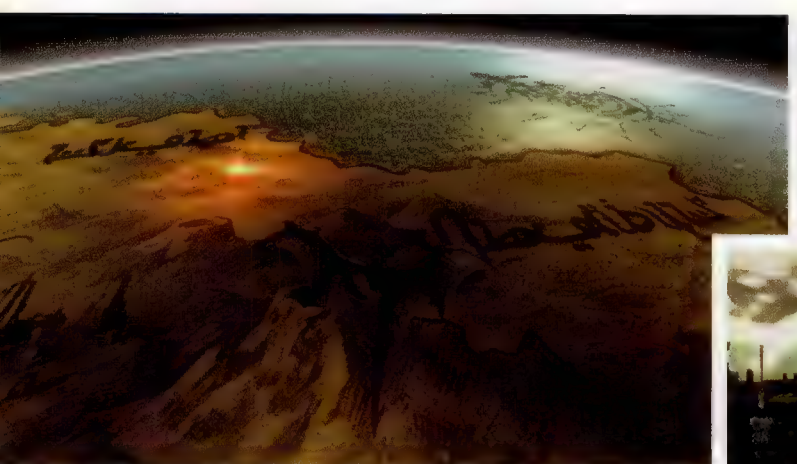
Il problema, però, è che, anche a prescindere dai controlli, *Lair* non è un buon gioco. Strutture e meccaniche dei livelli sono state impunemente riciclate dalla serie *Rogue Squadron* (vecchia gloria di Factor 5), tanto che un enorme numero di missioni consiste nello scortare 'navi' sotto forma di balene volanti o nel fermare attacchi portati a contingenti particolarmente ottusi di truppe che rimarranno inermi in bella vista a farsi prendere in pieno dai draghi nemici. 'Eliminare i generatori nemici' è un obiettivo tipico, totalmente divelto dall'ambientazione quasi medievale e offensivo nella sua colpevole trascuratezza. Raramente vengono assegnati obiettivi che sembrino creati appositamente per il gioco.

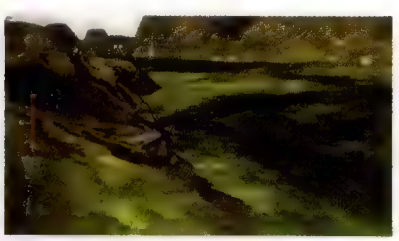


Uno dei problemi del codice preview era l'esubero di illuminazione HDR, che causava sovraesposizioni e oscuramenti estremi dello schermo. La cosa è stata corretta, ma resta una certa perdita di dettaglio

L'aspetto visivo di *Lair* oscilla tra l'eccezionale e il mediocre: i draghi sono finemente dettagliati e incutono quasi timore, ma altri elementi che costituiscono il mondo di *Lair*, dai soldati a terra ai nemici più grandi, scarseggiano in quanto a personalità. La profondità di campo è peraltro davvero scarsa, con gli edifici che si materializzano nell'istante in cui ci si avvicina ad essi; anche il frame rate è carente, per un titolo che si suppone debba rappresentare l'avanguardia tecnica della PS3. Le esplosioni e gli effetti di luce, infine, sono rispettivamente infime e stratosferici. Oltre a questo, la telecamera spesso perde di vista la posizione del giocatore. Il risultato? Molti livelli risultano davvero ostici da esplorare.

Lair era, un tempo, un progetto ricco di buoni propositi, ma, ora che lo abbiamo testato a fondo, abbiamo scoperto che questi propositi si sono rivelati essere nient'altro che fumo negli occhi, messo a coprire una struttura di gioco vecchia e consunta. Ecco, signore e signori, come si fa a sbagliare tutto in un gioco in cui si cavalca un drago. **[3]**





L'affascinante mappa include la selezione delle missioni, ed è foriera di minuti e minuti di pomposi dialoghi inizialmente non skippabili. Il doppiaggio non è agli infimi livelli di *Two Worlds*, ma è comunque brutto

THE WITCHER

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ATARI SVILUPPO: CD PROJEKT RED

Se mai servisse una prova ulteriore di questo semplice ma fondamentale assunto, questa è *The Witcher*. Di quale assunto si tratta? Del fatto che il valore di un gioco non è mai dato dalla somma delle sue parti. Il GdR polacco sviluppato da CD Projekt non è esente da difetti: richiede decisamente troppo dai nostri PC rispetto a quanto offre, non è sempre rifinito nel modo più accurato (qualche compenetrazione di poligoni qua e là, una sincronizzazione dei labiali niente affatto perfetta, ecc.) e, complessivamente, non ha il valore di produzione dei più grandi *top title* provenienti dagli USA o dal Giappone.

Eppure *The Witcher* possiede qualcosa che gran parte di quei GdR plurimilionari si sogna: stile, atmosfera e un carattere unico. Sin dalla schermata dei titoli, *The Witcher* emana personalità, autorialità e un'incredibile magnetismo. Geralt, il nostro eroe, è un personaggio letterario... e si vede. Ha profondità, una storia dietro le spalle e una visione del mondo, e l'espediente della perdita di memoria è usato benissimo per narrare al giocatore una terra fantasy che è vera, oscura, realistica. Un mondo dove tutto ha una logica e un perché, limitato ma finalmente coerente, coeso e avvincente, dove anche le subquest hanno un senso.

Come promesso, gli effetti delle proprie scelte morali non si avvertono se non dopo diverse ore, rendendo impensabile tornare indietro oer modificarle

Il motore grafico Aurora di Bioware è stato pesantemente modificato da CD Projekt Red allo scopo di incrementare l'effetto scenico. I risultati sono ottimi, ma non sono incredibili

Il sistema di esplorazione e combattimento è impeccabile: semplicissimo da imparare ma versatile, pratico al punto da poter gestire tutto il gioco con il semplice mouse, senza mai rimpiangere la tastiera, che è comunque utilizzabile. L'accumulo dell'esperienza e la progressione del personaggio sono eccellenti, con il vantaggio di avere sempre un riscontro tangibile per ogni upgrade acquisito, mentre la trama del gioco si dipana tra fitti colpi di scena, situazioni delicate e frequenti momenti che impongono scelte morali al giocatore.

Questo gioco è eccezionale perché è adulto nel modo più intelligente, lo stesso che poteva vantare il capolavoro horror *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* per GameCube. Non perché ci sia violenza (e c'è) o sesso (e c'è anche questo, spesso più sotteso che esplicitato, il che lo rende molto più intrigante), ma perché si affrontano contesti e tematiche adulte, che implicano ragionamenti maturi e valutazioni etiche, sociali e politico religiose. Nel gioco si toccano questioni di estrema attualità come il terrorismo e il razzismo, e lo si fa in modo serio, maturo.

C'è uno scrittore, dietro *The Witcher*, ma c'è anche un grande team di sviluppo, che ha confezionato un GdR vasto, vario e ricco, che usa la sua strepitosa art direction e una colonna sonora da Oscar per impreziosire uno scheletro tecnico comunque valido al punto da elevarlo quasi al sublime. Vagando per il mondo di *The Witcher*, sarete inebriati dalle sue atmosfere, dai suoi abitanti, da quell'impercettibile aura di verosimiglianza che fa scattare come molto raramente avviene la sospensione dell'incredulità. Se avessimo il quadruplo dello spazio, potremmo raccontarvi battaglie, dialoghi, imprese alchemiche e turbamenti etici, ma forse non avrebbe senso: fate vostro *The Witcher* e tornate a sognare. I giochi di ruolo, quelli veri, sono di nuovo tra noi. **[8]**

Mappa intelligente

Come in ogni buon GdR, presto le missioni si accumuleranno e Geralt rischierà di fare una gran confusione. Fortunatamente, però, un comodo diario raccoglie quest principali e secondarie, scandite in fasi. Selezionandone una, potrete attivare un'opzione che, quando la cosa è ragionevole, vi guiderà verso il punto di destinazione, facendo apparire una freccia sulla mappa in alto a destra sempre visualizzata durante il gioco. Questo sistema non è certamente innovativo, ma risulta molto pratico e implementato in maniera corretta.

SKATE

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE PROVATA)
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: EA SVILUPPO: EA BLACK BOX

Le cose piccole sono le più grandi, ma questa perla di saggezza viene facilmente dimenticata. Il mercato è saturo di titoli che tentano di rimanere a galla promettendo a gran voce di essere più forti, veloci e rumorosi della concorrenza (o della precedente edizione). La serie di *Tony Hawk* lo fa da anni, quindi in che modo il nuovo arrivato *Skate* può superarla in questo campo?

Semplice: non lo fa. La scelta vincente di *Skate* è rendere anche il trick più semplice una piccola vittoria. La fisica segue almeno formalmente le leggi della gravità e delle contusioni, e anche scivolare lungo dei gradini può essere motivo di festa. E se Tony continua a infilare trick impossibili come il leggendario Natas Spin quasi fosse la cosa più naturale del mondo, la forza di *Skate* è nel dare anche a kickflip e shove-it il rispetto che meritano.

Sarà strano ma il sistema di controllo è simile a quello del compagno di scuderia EA *Fight Night*. Tenere l'analogico sinistro in una direzione prepara lo skater al salto, toccarlo leggermente nell'altra lo lancia in aria. Trick più evoluti richiedono mezzelune o quarti di giro, e combinarli con una rotazione richiede di usare allo stesso tempo l'analogico sinistro. Affrontare un grind significa imboccare la giusta linea e saltare al momento più opportuno, piuttosto che premere un semplice pulsante. Ma come per le finte o i ganci di potenza in *Fight Night* questo è solo l'inizio: le varianti dei trick richiedono molta più bravura. Per fare un manual serve tenere lo stick in equilibrio, mentre ottenere più aerial dai trick implica brevi tocchi aggressivi. Questo controllo di precisione sembra dapprima impossibile, ma presto diventa seconda natura, permettendo di concatenare più trick con un'impressionante fluidità. Più difficile è trovare il posto giusto per eseguirli: gli ambienti sono scarni e bisogna sempre tenere un occhio sull'inerzia, come nel vero skating. Grazie allo shortcut da D-pad che permette di iniziare una sessione dal punto che si preferisce, la ripetizione di una dozzina di trick prima di raggiungere la perfezione diventa quasi un'esperienza Zen. Basta vedere su YouTube i replay dei trick di *Skate* e confrontarli con quelli delle combo esagerate da 50-60 milioni di punti che si vedono in *Tony Hawk*.

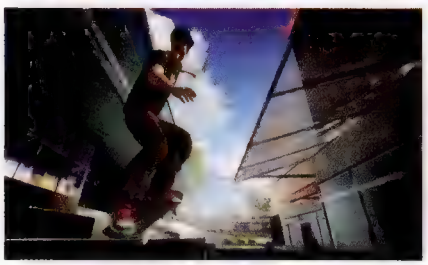
Mentre nel secondo è possibile infilare 60 trick di fila così veloci da non riuscire neanche a vederli, l'approccio del primo non sembrerebbe fuori posto in un vero video di skate.

Hawk è certamente maturato negli ultimi due episodi, abbassando il tono degli eccessi alla Jackass degli anni di *THUG* e rallentando di poco le cose, e *Skate* non è senz'altro privo delle dimenticanze che ci si aspetta dal primo titolo di un inevitabile franchise: il ritmo diventa a volte frustrante, e la mancanza di skater femminili potrebbe irritare qualcuno. Ma c'è un solo gioco di skate che chiede di essere giocato quest'anno, e mentre il leader della tavola cerca disperatamente di stupire facendo salti mortali, la calma di *Skate* mentre sale orgogliosamente sul palco è ammirevole. A volte, è bene accontentarsi delle cose più piccole. **[8]**

Sgancio la bomba

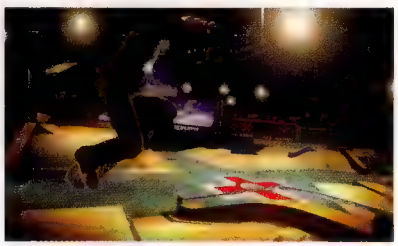
Mentre Hawk gioca a fare il talent scout (il roster di *Project 8* include il bimbo prodigio Nyjah Huston, 11 anni) *Skate* si accontenta di skater meno affermati, ma più carismatici, presi dall'etichetta Plan B. Ironicamente, per un gioco che tiene così saldamente i piedi a terra, la star principale vanta nel suo curriculum acrobazie che non sfigurerebbero in *THPS*: Danny Way è famoso per imprese come saltare dalla Grande Muraglia Cinese o il bomb drop, un lancio da elicottero su di una rampa verticale.

Il sistema di replay in *Skate* è una delle sue migliori caratteristiche, capace di tenere sempre pronti in memoria gli ultimi 60 secondi di gioco nel caso succeda qualcosa. I momenti salienti possono essere montati insieme e caricati su Internet



Grind e manual ci sono tutti e funzionano, ma il gioco pecca negli stall e le handplant. I controlli usano uno stick per la tavola, l'altro per il corpo, mentre pulsanti e dorsali spingono gli arti dello skater nella posizione corretta

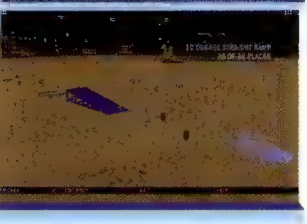
Il gioco inizia in periferia, introducendo il giocatore all'intricato sistema di trick mentre viene costretto a macinare punti con marciapiedi e panchine. Al migliorare delle abilità, il numero di half-pipe e quarter-pipe aumenta gradualmente, fino alla follia degli X-Games



STUNTMAN: IGNITION

FORMATO: 360, PS2, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: THQ SVILUPPO: PARADIGM

La crescita della stuntman



Laddove le modalità multiplayer risultano un tantino fiacche, *Ignition* ha aggiunto alla campagna in singolo alcuni interessanti diversivi. L'opzione Constructor permette di creare la propria corsa acrobatica con una semplice interfaccia. Ci sono due modalità: un'arena freestyle e una modalità sfida, che strizza l'occhio a *The Incredibile Machine* e nella quale vi verrà dato un determinato numero di oggetti da piazzare lungo indicatori predeterminati.

Lo show business è un lavoro duro. Se c'è una verità universale sul successo di Hollywood è che ci vuole un'inesorabile ed estenuante perseveranza di fronte a richieste assurde, condizioni insopportabili e situazioni sfavorevoli. Ed è così in *Stuntman: Ignition*, un titolo che mette nei panni di un pilota pronto ad affrontare massacranti sfide cinematografiche che, sfortunatamente, si trasformeranno in un'implacabile serie di tentativi a vuoto.

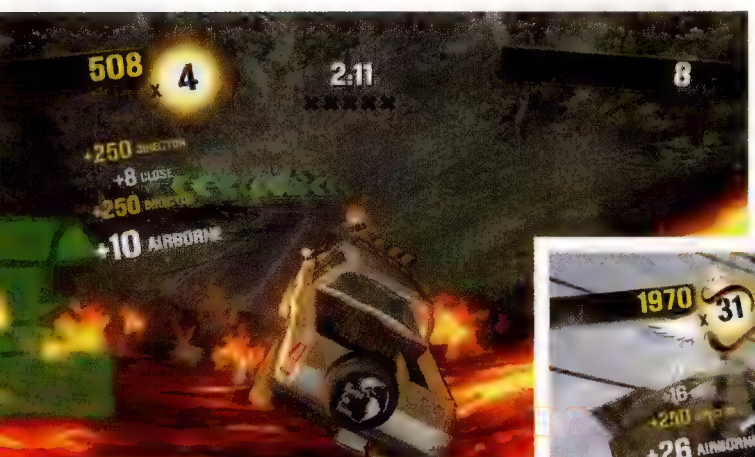
Ogni livello somiglia a una corsa di rally a checkpoint in cui il percorso lungo il set è scandito da una serie di frecce verdi. A parte questo, e ben lungi dalla semplice indicazione delle curve che ben conoscono i giocatori di *Dirt*, le richieste di *Ignition* sono decisamente più elaborate: schiacciare delle auto della polizia con un monster truck, saltare oltre un fiume di lava, schiantarsi contro una cisterna, spingere fuori strada un tir che trasporta un lanciamissili SCUD.

Legare assieme una serie di azioni pirotecniche da eseguire con precisione millimetrica per dar vita a una sequenza d'azione fluida e perfetta è senz'altro un'idea intrigante. Paradigm è riuscita a espandere il tutto grazie alla creazione di un intero mondo attorno a quest'idea. I film e i loro registi godono di un'impronta parodistica, e la voce fuori campo aggiunge un minimo di background, senza però alterare la natura di quel che resta un gioco di corse con una storia superflua.

Anche se la modalità 'facile' vi permetterà di compiere il doppio degli errori, dimezzerà il vostro punteggio: ma è proprio tramite il punteggio, e non portando a termine una corsa, che si progredisce nella modalità Carriera

Purtroppo però, il gameplay di *Ignition* non si attiene alle premesse del gioco. Raramente le corse si tradurranno in qualcosa di cinematografico: il loro potenziale è infatti compromesso da un immotivato e severo sistema di punteggi. Talvolta i giochi di enorme complessità e severità possono risultare divertenti, ma di certo non lo sono quando la reale sfida è superare le imperfezioni del design.

Gli indicatori degli stunt vengono utilizzati per segnalare il prossimo evento lungo la corsa, ma appariranno spesso troppo in ritardo per rivelarsi utili. La larghezza e l'estetica degli scenari sembrano sottintendere una certa libertà, che in realtà è solo apparente: per poter eseguire correttamente ogni acrobazia, sarete obbligati a seguire una precisa e invisibile linea di guida. Sbagliare anche un solo stunt vi costringerà a ricominciare ancora e ancora.



Il modello di guida è impreciso e intollerabilmente beccheggiante. Stranamente, vista la difficoltà del gioco, un completo rovesciamento della macchina non porta alla caduta

Il completamento di una corsa non sempre si traduce in qualcosa che vorremmo vedere in un film. Nemmeno i replay riescono a conferire un tocco di coreografia in più

Ignition non ha la benché minima intenzione di permettervi di superare una corsa al primo tentativo: ciò può essere accettabile quando la colpa del fallimento è solo del giocatore, non certo quando il gioco è incapace di rispondere a un comportamento diverso. Troppo spesso rimarrete perplessi nel vedere che la vostra perfetta derapata a 180° non soddisfa la richiesta dell'obiettivo, per poi superarlo subito dopo con una semplice inversione di marcia.

Questo imperscrutabile sistema di valutazione fa sì che il gioco non riesca a mantenere la sua intrigante promessa di creare momenti scenografici. *Stuntman* gode di un grande potenziale, che purtroppo resta sepolto sotto una struttura fin troppo draconiana che fraintende totalmente l'idea di ciò che avrebbe dovuto rendere il titolo attraente. **[6]**

Durante le battaglie è possibile controllare unicamente il protagonista. Si possono impartire comandi generici ai compagni, ordinando ad esempio di mantenere un approccio offensivo o di supporto, ma le azioni specifiche sono gestite da una discreta IA

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

FORMATO: PS2 USCITA: DISPONIBILE (USA), TBA (EUR)
PUBLISHER: ATLUS SVILUPPO: INTERNO

Suicidio indolore

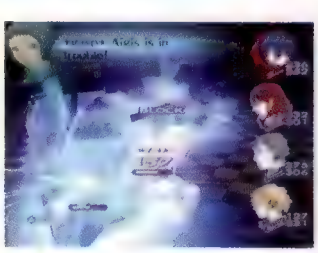
I Persona sono creature eteree che vengono evocate dall'inconscio per prestare aiuto in battaglia. Per questo motivo, più forti sono le relazioni con gli altri studenti o con i club, più forte sarà il proprio 'io interiore', e di conseguenza più forti diverranno i Persona al vostro comando.

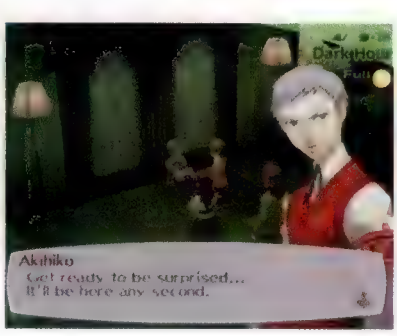
Una delle immagini più durature del gioco è legata all'evocazione dei Persona, durante la quale i personaggi si appoggiano una pistola (conosciuta come 'evoker') alla tempia premendo poi il grilletto. Per chi non è profondamente avvezzo alla cultura e all'estetica anime la scena è scioccante, specie dato il suo uso ripetuto, e si è attirata accese polemiche sin dall'uscita del gioco negli USA.

Chiunque si sia mai lamentato della scarsità delle ore a disposizione durante il giorno sarà compiaciuto dalle premesse di *Persona 3*. Poco dopo l'iscrizione del protagonista al classico liceo giapponese si viene introdotti in una società segreta che ci svela una sorprendente verità: ogni giorno è composto, in realtà, da venticinque ore.

La cosiddetta 'dark hour' viene ogni notte dopo la mezzanotte. Gran parte della gente non è cosciente della sua esistenza, poiché per tutta la sua durata gli uomini vengono rinchiusi in delle casse, ignari delle creature d'ombra che a quel punto emergono per errare nel mondo in cerca di prede. Pochi esseri umani sono immuni al fenomeno, ed essendo uno di essi, è in compagnia di questi pochi eletti che il protagonista si ritrova quando fa buio.

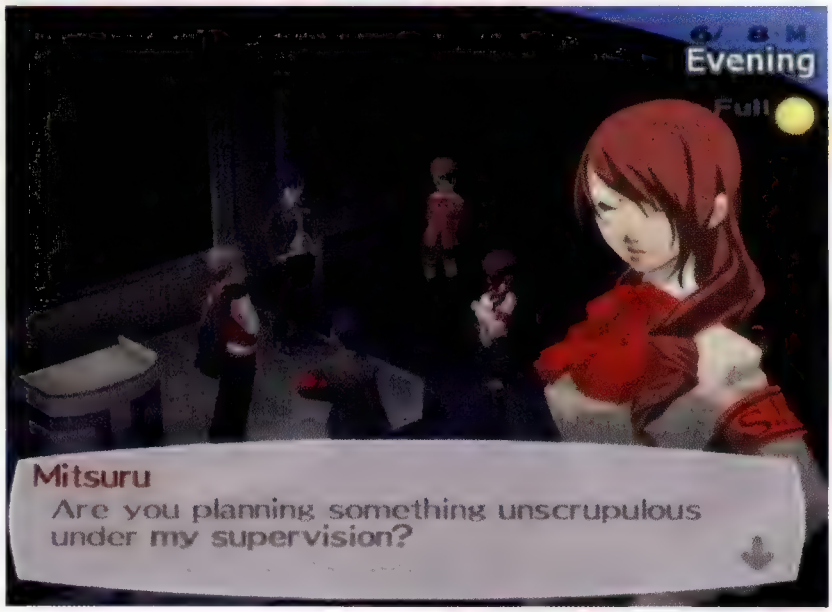
Il gruppo, chiamato SEES (Specialized Extracurricular Execution Squad), è incaricato di arrestare l'avanzata degli esseri d'ombra e di ricercare i segreti del loro luogo d'origine, un'altissima ed effimera torre chiamata Tartarus, che sorge ogni notte nei pressi della scuola. Il Tartarus assume i connotati di un dungeon costruito verticalmente su più piani la cui mappa cambia a ogni visita, in stile *Rogue*. L'obiettivo generale del gioco è risalire la torre poco a poco (ma non temete: ogni cinque piani verrà aperto un teletrasporto per l'uscita)





Gli appassionati furiosi per la mancanza del doppiaggio giapponese hanno già pubblicato su Internet una patch conosciuta come 'undub', che mantiene le voci originali con sottotitoli in inglese

Non si è costretti a visitare il Tartarus ogni notte. Se lo si preferisce si può andare in giro con un amico ai grandi magazzini, visitare un club oppure passare il pomeriggio a studiare: ognuna di queste attività aumenta il livello di vari aspetti della personalità



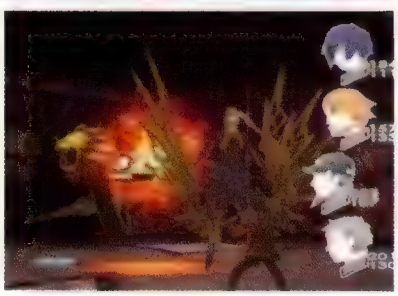
mentre si sale di livello e si creano nuovi Persona, creature che possono essere evocate nei combattimenti.

Pur trattandosi di elementi tutto sommato tradizionali, l'ora nascosta non è che una parte di un titolo anticonformista il cui lo scenario riesce a svincolarsi dalla forte presa delle sue radici da JRPG. Ciò si attua in particolar modo nel contrappunto all'ora nascosta: il giorno, durante il quale si seguono le lezioni, si frequentano i club e si intrecciano i rapporti sociali.

In questa fase, similmente a *Canis Canem Edit*, si affrontano lo studio quotidiano e gli esami, ci si reca nei club nel doposcuola e si aumentano le abilità del personaggio tramite piccoli minigiochi. Tre statistiche di base (studio, fascino e coraggio) dovranno essere innalzate prendendo parte a una serie di diverse attività, dal kendo nel club scolastico al karaoke la sera al centro commerciale locale. Il level up di queste caratteristiche e la coltivazione dei rapporti interpersonali a scuola sono fondamentali per la creazione di Persona più forti che rendano il personaggio più potente per le battaglie notturne.

Grazie all'utilizzo diretto del vero calendario scolastico del 2009 e alla suddivisione di ogni singolo giorno in sette fasi distinte (dalla mattina passando per la pausa pranzo fino alla notte fonda), ci si adegua velocemente alla comoda routine del sistema educativo del gioco, che fornisce un'eccellente cornice alle diverse meccaniche che in esso si intersecano.

Il comparto estetico è alquanto inusuale per il genere. Ambienti scarni, modelli poligonali semplici e illuminazione squallida costituiscono le basi della grafica. Ma grazie all'utilizzo ingegnoso degli artwork in stile anime, il gioco sprizza vitalità da tutti i pori quando i portrait dei personaggi spuntano a infondere personalità ai dialoghi, mentre i menu rifiniti e dal design ricercato aggiungono un tocco di stile moderno.

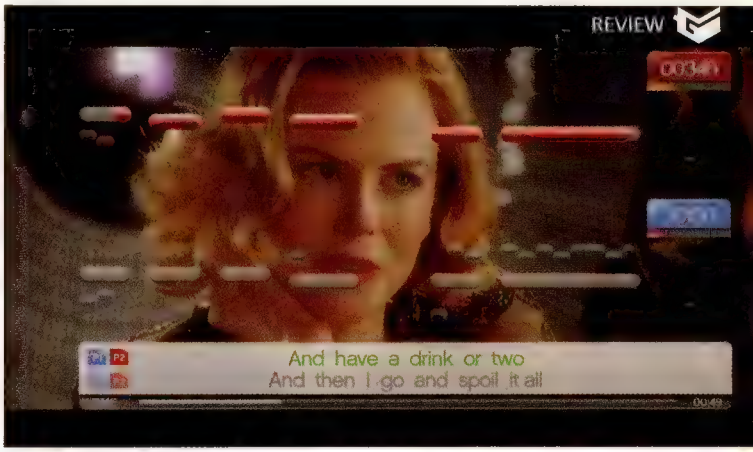


Le card dei Persona possono essere fuse tra loro per creare nuovi mostri. Gran parte della profondità del gameplay si esplicita nell'ottimizzazione delle risorse allo scopo di avere accesso ai Persona più potenti del gioco

Come per ogni altro titolo fondato su compiti ripetitivi da svolgere in ambienti sempre uguali, il ritmo di *Persona 3* può diventare col tempo monotono. Le frequenti battaglie contro i boss che hanno luogo a intervalli regolari e le intriganti relazioni sociali che si è in grado di allacciare spingono tuttavia a perseverare. Giochi con un'anima così unica sono merce rara, ma *Persona 3* riesce a sfoggiare una personalità ipnotizzante nei molti aspetti ben realizzati del suo curioso e singolare approccio al genere. **[7]**

SINGSTAR

FORMATO: PS3 USCITA: OTTOBRE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: LONDON STUDIO



Nella playlist si fa strada l'usuale mescolanza di scelte azzeccate e di bidoni; ascoltare Robbie Williams e Nicole Kidman mentre assassinano un classico, comunque, pretenderà un tributo anche dalle orecchie degli ascoltatori meno esigenti

Il gioco offre una gran varietà di opzioni per modificarne aspetto e resa, e gli sfondi sono stati chiaramente creati per quei momenti di calma in cui il karaoke sembra un ricordo lontano. Ognuno di essi ha persino un proprio sottofondo musicale

Sono passati tre anni dalla release del primo *SingStar*, e la serie, giunta su PS3, giunge anche al suo undicesimo seguito. Un numero che significa due cose: il successo e la richiesta della serie e una formula di gioco così riuscita da richiedere nient'altro che una nuova tracklist per ogni nuova edizione. Ma ora che il pubblico è diminuito, a differenza delle aspettative, la formula di *SingStar* potrà ancora tenere il ritmo?

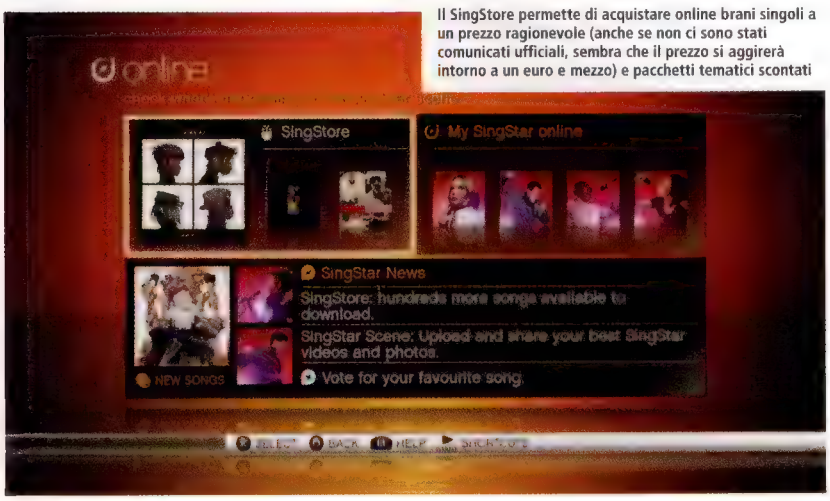
La presentazione del gioco è nettamente migliorata rispetto alla passata generazione, e l'interfaccia è pulita, chiara e facilmente navigabile. Stesso discorso per gli onnipresenti shortcut e per la presenza di gradite opzioni di personalizzazione: i wallpaper possono essere scelti tra una gamma che va da un intenso viola scuro a un bellissimo tramonto rosato (con un'appropriata musica rilassante da ascoltare tra una traccia e l'altra). Le funzionalità online sono facilmente accessibili e decisamente più user friendly della maggior parte dei titoli PSN.

L'online è il punto cruciale di *SingStar* su PS3, tanto che questa potrebbe restare l'unica versione da scaffale del gioco, almeno per l'attuale generazione. Le 36 tracce presenti sono distribuite tra le hit più recenti e i vecchi classici. Non tutti i brani sono qualitativamente allo stesso livello, ovviamente, ma l'offerta può contare su una serie completa di generi diversi ed è un buon punto di partenza per l'inevitabile libreria musicale che si accumulerà sul PlayStation Network. Le canzoni possono essere acquistate singolarmente, o in pacchetti a tema da cinque a dieci tracce, e l'intera libreria PS2 sarà disponibile per l'acquisto fin dall'inizio, per poi cominciare la distribuzione di nuovi contenuti al ritmo di 50-100 canzoni al mese.

I momenti di eccesso sono componenti imprescindibili di ogni sessione di karaoke: questa edizione di *SingStar* se ne dimostra prodiga, grazie all'inclusione di pezzi come I Don't Feel Like Dancing degli Scissor Sisters, con tanto di video psichedelico

Si canta mentre sullo sfondo passano i video musicali (alcuni in HD) e le ormai collaudate barre delle note dirigono il tono e la lunghezza della voce. È un capolavoro di design funzionale, fondamentalmente invariato dall'ultima generazione, fatta eccezione per la grafica migliorata e un diverso posizionamento del punteggio sullo schermo. Purtroppo è ancora possibile ottenere buoni punteggi semplicemente mormorando sulla traccia piuttosto che cantando, il che non è un problema in termini di cheating (dopotutto, a che servirebbe barare in un karaoke game?), ma è demotivante e rovina ogni sensazione che il punteggio rifletta effettivamente la propria abilità canora. Con l'avvicinarsi di *Rock Band* e del suo sistema di riconoscimento dei fonemi (pur non ancora del tutto testato), non c'è scusa per non aver rimesso a posto l'unico aspetto mal riuscito del gioco.

SingStar per PS3 è un'edizione raffinata, vincente tanto nella presentazione quanto nel gameplay. Vi sono alcune soluzioni frettolose, che però non rovinano mai l'esperienza di gioco, e il costante afflusso di nuovi contenuti lo rende un titolo che durerà quanto la console che lo ospita, sempre che si sia disposti a investire soldi nel mantenimento della propria libreria musicale. **[8]**



Il SingStore permette di acquistare online brani singoli a un prezzo ragionevole (anche se non ci sono stati comunicati ufficiali, sembra che il prezzo si aggirerà intorno a un euro e mezzo) e pacchetti tematici scontati

Registra e rivedi

Una delle nuove caratteristiche di *SingStar* prevede l'uso del PlayStationEye per registrare 30 secondi delle proprie performance. Anche se può sembrare deludente il fatto che non si possa registrare un brano per intero, la qualità audio/video delle registrazioni di Eye lo rende uno strumento indispensabile per rivedere i passaggi più difficili o ispirati. Lungi dall'essere un sistema à la YouTube, come invece ci si sarebbe aspettati, l'Eye viene usato più che altro per mostrare ai presenti quello che è successo poco prima, e in questo senso il limite di 30 secondi si rivela funzionale.

TWO WORLDS

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SOUTH PEAK SVILUPPO: REALITY PUMPED

Sembrava impossibile, eppure è così: *Two Worlds* è una versione (ancora più) seriosa di *Oblivion*. La sua imitazione non è solo la più sincera forma di adulazione ma anche la più educata, poiché gli si sottomette apportando solo modifiche insignificanti che non minacciano in nessun modo la supremazia del gioco Bethesda.

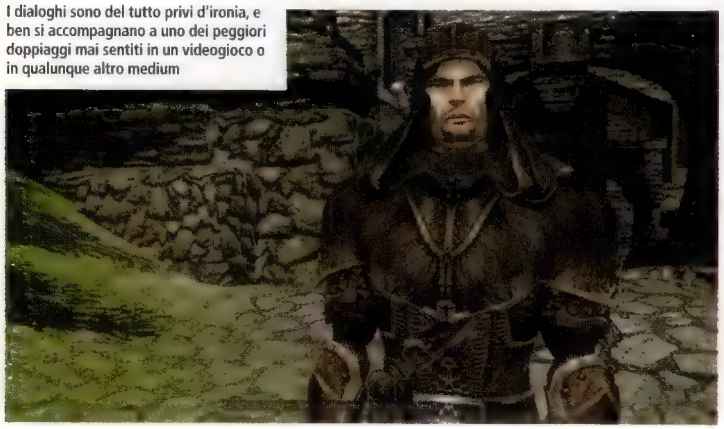
Il mondo è più popolato, ma la popolazione è composta da creature identiche che non sono divertenti da combattere: una processione di lupi, cinghiali e goblin poligonali che inseguono il giocatore ovunque ma non riescono a fermarlo. Il sistema di level up è molto migliore, e permette di sperimentare considerevoli variazioni, mentre l'abilità di combinare gli strumenti per creare un equipaggiamento più efficace è un'ottima aggiunta. Ma le quest sono ben poco creative al di là degli schemi imposti da altri giochi, e gli spostamenti per il mondo sono costantemente interrotti dalle schermate di caricamento,

Gli inseguimenti da parte dei nemici danno vita a fughe senza fine, interrotte solo dal singhiozzante framerate e dai frequenti caricamenti

cosa alquanto irritante dato che accade ogni 30 secondi. Uno degli aspetti migliori è il doppiaggio. La pessima interpretazione dei doppiatori regala sani momenti di umorismo involontario, e almeno i pomposi commenti del granitico eroe di turno aggiungono un po' di spensieratezza al gioco.

Two Worlds offre molti contenuti a chiunque abbia la voglia di sobbarcarsi il gioco, ma il tentativo (buggato) di strappare la corona a *Oblivion*, lo sviluppo travagliato e il senso di incompletezza sono il segno di idee oltre le capacità degli sviluppatori. **[4]**

I dialoghi sono del tutto privi d'ironia, e ben si accompagnano a uno dei peggiori doppiaggi mai sentiti in un videogioco o in qualunque altro medium



GRIMGRIMOIRE

FORMATO: PS2 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: VANILLAWARE
DEVELOPER: NIPPON ICHI

I giochi di strategia in tempo reale si basano sul creare e difendere un territorio. Forse per questa ragione gli sviluppatori sono così restii a rilasciare impavidi nuovi arrivati: al giorno d'oggi, pochi sono riusciti a irrompere in questo vecchio reame.

Nippon Ichi, avendo tentato ogni possibile ibridazione del GdR strategico negli ultimi anni, non è certo famosa per il suo rispetto della tradizione e questo primo RTS dello sviluppatore giapponese è irriverente quanto il suo curriculum suggerirebbe. Quello che ci troviamo davanti è uno strategico in side-scrolling che accantona grafica e ambienti tridimensionali: lo scopo del giocatore è di espandere e difendere il proprio dominio situato su ascisse e ordinate di un castello 2D a più piani, in una fresca rivisitazione di una delle più antiche espressioni del videogioco.

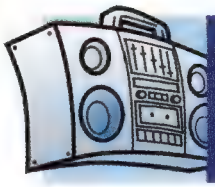
Meno innovativa, almeno all'inizio, è la storia. L'iscrizione di un giovane mago a una scuola di magia tenuta da un barbuto professore, Gammel Dore, è un background narrativo piuttosto familiare. Ma l'idea dietro la storia ci vede ripetere ciclicamente 5 giornate in stile Giorno della Marmotta, un espediente che dimostra presto di avere una sua ragion d'essere.

Negli stage di cui si compone il gioco si dovranno, come d'uopo nel genere, raccogliere risorse, creare unità e indirizzare attacchi e difese. È possibile collocare sul campo di battaglia dodici diverse rune che costruiscono ciascuna differenti tipologie di unità. E ovviamente, per conquistare ciascuna mappa, occorre schierare e dirigere una gamma di creature magiche, ognuna con le sue forze e le sue debolezze, contro le rune del nemico.

Nuovi tipi di unità si aggiungono proseguendo nei livelli, e presto ci si troverà a controllare un esercito di dimensioni ragguardevoli, con la sensazione di star giocando a un centinaio di morre cinesi contemporaneamente. Qualche difetto minore nell'interfaccia e un senso di ripetitività sul lungo andare non tarpano le ali a una reinvenzione del genere che, grazie alla sua esecuzione, è tanto importante quanto divertente. **[7]**

Quando si seleziona un'unità il gioco entra in pausa, una saggia decisione che evita di rendere troppo difficile la gestione di uno schermo affollato

Come in *Odin Sphere*, sempre di Vanillaware, sprite e sfondi sono riccamente dettagliati, e non abusano dei clichè giapponesi nonostante gli occhi enormi e i vestiti discinti

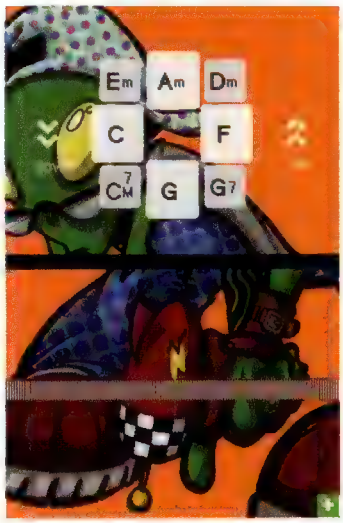


JAM SESSIONS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: PLATO

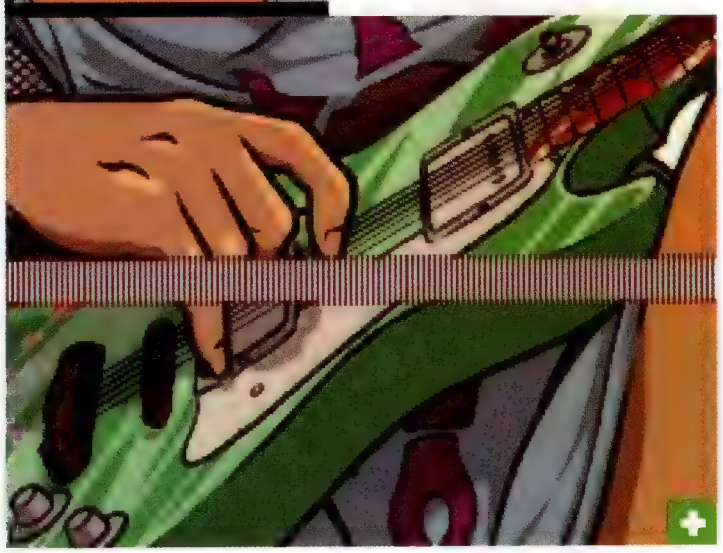
Jam Sessions è un'altra di quelle tante utility per DS camuffate da giochi. In sostanza è un simulatore di chitarra: sul touch screen appare una 'corda' che può essere accarezzata o fatta vibrare in su e in giù; con il D-pad si seleziona la corda da suonare. Sono presenti modalità per allenare l'orecchio a riconoscere le note, e una quantità francamente limitata di brani esempio da accompagnare. Anche in queste modalità, non c'è nessun tutorial o simili, fatta eccezione per un semplice metronomo.

Questo non è *Guitar Hero*, e neanche *Osu! Tatakae! Ouendan*, ma più che altro un blocco note digitale per veri musicisti. Piuttosto che dare soddisfazione anche al musicista neofita, *Jam Sessions* gli farà capire che non sa suonare e che dovrebbe mettere il gioco da parte per dedicarsi ad altro. Fatte queste dovute premesse, il software svolge bene il suo lavoro per la maggior parte del tempo (anche se l'uso in diagonale del D-pad è frustrante) e può essere un diversivo capace di regalare soddisfazioni: l'opzione di salvare le proprie composizioni lo rende un acquisto interessante per chi la chitarra la suona davvero.



L'interfaccia è intuitiva e risponde bene agli input del giocatore, che può variare il timbro cambiando velocità e direzione dei colpi di stilo

Molto dipende, per *Jam Sessions*, a seconda che si desideri uno strumento per avere un feedback delle proprie composizioni anche quando si è in autobus o si voglia giocare un gioco musicale che crei un'illusione di competenza. Nel primo caso, svolge per bene il suo lavoro e gli si possono perdonare alcuni sporadici difetti; nel secondo caso, sarebbe meglio guardare altrove. **[6]**



Il gioco include alcuni classici di Nirvana e Bob Dylan. Il che è un bene visto che risulta difficile suonare per chi non conosce già il motivo, data la mancanza di brani tutorial

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

FORMATO: PSP USCITA: 5 OTTOBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO

Nella modalità multiplayer *ad hoc* si usano i personaggi allenati in singolo, e alle squadre vengono assegnati dei colori per evitare confusione. Il vincitore riceve un oggetto casuale da usare nella campagna principale

Nei dieci anni dall'uscita dell'originale *Final Fantasy Tactics* per PS1, i GdR strategici più di altri generi hanno subito una profonda evoluzione. L'interpretazione Nippon Ichi del sistema a turni su griglia, con l'iperattivo *Disgaea* e i suoi altrettanto malati cugini, ha allargato e approfondito i canoni dell'SRPG. Ma è riprova delle meccaniche incredibilmente robuste e della coerente realizzazione artistica di *Final Fantasy Tactics* che questo suo 'remake migliorato' si riveli ancor oggi uno dei migliori esponenti del genere, per quanto il suo aspetto tecnico possa sembrare meno sofisticato rispetto ai vistosi concorrenti attuali.

Primo progetto di Yasumi Matsuno per Square Enix, il gioco segue da vicino il sentiero tracciato con il suo precedente lavoro, la serie *Ogre Battle*. La meccanica di base vede i giocatori manovrare una serie di unità lungo le griglie in cui sono suddivisi gli ambienti, nel tentativo di decimare le fila nemiche. Ogni azione, dal brandire una spada al bere una pozione, fa guadagnare esperienza e job point alle unità. Sta quindi al giocatore organizzare un gruppo bilanciato di cavalieri, arcieri, curatori e maghi, un sistema di poco più complesso dei titoli che l'hanno preceduto.

Ma le risorse di Square sono infinite e queste semplici meccaniche sono state corroborate da una forte cura audiovisiva e incorniciate da una delle trame più intricate e ispirate della storia videoludica. La narrazione del gioco, austera e solenne, segue le avventure di Ramza Beoulve, giovane mercenario, figlio illegittimo di un nobile cavaliere e protettore di uno degli eredi al trono di Ivalice. Il tutto portato a nuova vita da una traduzione rifatta per l'edizione PSP.

Lungi dall'essere una semplice riproposizione, *FFT:WOL* è stato rinvigorito dallo splendido widescreen, dalla modalità multiplayer competitiva, da nuovi personaggi e graziato finalmente da cut scene disegnate a mano dall'artista originale del gioco, il talentuoso Akihiko Yoshida.

Alcuni rallentamenti affliggono certe battaglie, e l'occasionale problema delle unità invisibili perché oscurate dagli elementi dello scenario è acuito dalle piccole dimensioni dello schermo. Nonostante tutto, comunque, questo è ancora uno dei giochi più riusciti della storia, e finalmente ha un'eccellente traduzione inglese che rivela un gioco ben più fresco di quanto l'età e gli attuali rivali potrebbero suggerire. **[9]**

Conoscenze ben note di *Final Fantasy* fanno capolino durante il gioco, come i Chocobo o i Maghi Neri e qualche occasionale cameo

WORLD IN CONFLICT

FORMATO: 360, PC (VERSIONE PROVATA)
USCITA: DISPONIBILE (PC), TBA (360) PUBLISHER: SIERRA
SVILUPPO: MASSIVE ENTERTAINMENT

Il terzo ingresso dello sviluppatore svedese Massive Entertainment nell'ambiente della strategia in tempo reale sembra poter finalmente rendere lo sperato successo commerciale. Dopo le incursioni fantascientifiche dei *Ground Control* nel 2000 e nel 2004, Massive ha deciso di provare qualcosa di diverso: la Terza Guerra Mondiale. Ambientato in un 1988 alternativo, *World in Conflict* narra la storia di una Guerra Fredda degenerata in conflitto termonucleare, in cui le truppe russe hanno invaso il Nord America e un Patto di Varsavia è stato formato nell'Europa occidentale.

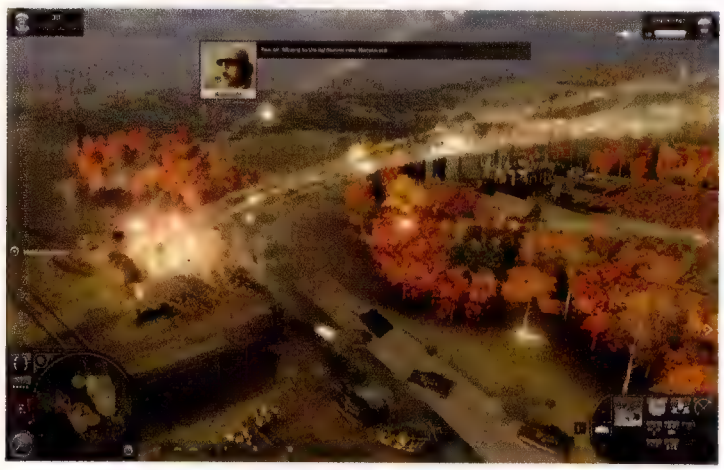
World in Conflict è visivamente notevole quanto lo erano i *Ground Control* al loro tempo. Può inoltre vantare eventi bellici sorprendentemente autentici, tra scenari totalmente distruggibili ed esplosioni nucleari in tempo reale. Ciò nondimeno, *World in Conflict* offre un'esperienza discontinua. La modalità singleplayer contiene momenti intriganti, come la difesa di un ponte con supporto di artiglieria pressoché illimitato e un assalto che ha luogo nei pressi della Statua della Libertà, ma l'apparizione lineare e automatica dei

La fanteria, più i suoi mezzi di trasporto leggeri, è vulnerabile ma enormemente versatile. Come accadeva in *Ground Control 2*, mandarli in copertura all'interno degli edifici aumenterà sensibilmente il loro tasso di sopravvivenza negli scontri a fuoco

nemici e la loro completa mancanza di abilità tattiche rende il gioco in solitario largamente insoddisfacente.

Dove Massive ha colpito nel segno è nella creazione di una modalità multiplayer a classi, in cui due squadre composte da otto giocatori ciascuna si combattono per conquistare mappe scrupolosamente dettagliate. I giocatori dovranno lavorare assieme per assicurarsi le aree utilizzando elicotteri carri armati, fanteria e veicoli di supporto quali razzi d'artiglieria e mezzi di trasporto truppe. Essendo fondate prevalentemente sull'uso di unità individuali piuttosto che sulla costruzione di basi, le partite sono un concentrato d'azione. L'unica risorsa da gestire è la quantità di artiglieria fuori campo e di supporti aerei da richiamare: questo significa che ci si potrà concentrare sullo sfruttamento del terreno e delle abilità delle truppe per guadagnare la vittoria. È questo il punto più vicino agli FPS in deathmatch cui sia finora giunto uno strategico.

In conclusione, si tratta di una delle migliori sfide tattiche del 2007, ma solo online. **[8]**



I razzi producono probabilmente gli effetti visivi più appaganti del gioco. I danni prodotti nell'area mirata sono inoltre enormi: non vorrete sicuramente che nei paraggi si trovino i vostri alleati

ETERNAL SONATA

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE (360), TBA (PS3)
PUBLISHER: ATARI SVILUPPO: TRI-CRESCENDO

Proprio come le premesse della nostra anteprima sullo scorso numero di **Game Pro**, *Eternal Sonata* si apre nella stanza da letto in cui Chopin sta morendo di tubercolosi. È il 1849, e nelle sue ultime ore egli immagina il mondo fantastico che fa da sfondo al gioco, popolato di personaggi paralleli a quelli della sua vita 'reale', e inizia a viaggiarvi attraverso.

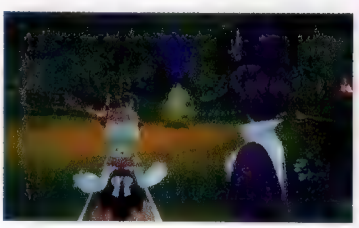
La lunga cut scene che illustra questo momento è seguita da altre lunghe cut scene che si susseguono almeno per le prime tre ore. Insieme ad esse, i tutorial rubano una quantità di tempo e riescono comunque a omettere alcune delle dinamiche fondamentali delle battaglie. È facile lasciarsi scoraggiare da questo inizio così poco invitante, ma una volta preso il via il gioco migliora velocemente e si dimostra uno dei migliori JRPG disponibili su Xbox 360.

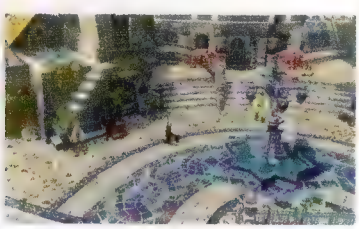
È un titolo di grande bellezza estetica, grazie alla sua ben amalgamata mistura di flat shading e background renderizzati. I personaggi sembrano circondarsi d'un bagliore mentre si muovono in questo paesaggio alternativamente perlaceo e brillante: l'effetto finale ha un che di magico. Lo script tende a essere vagamente troppo

Col proseguire del viaggio di Chopin, egli si fa sempre più incerto d'aver effettivamente solo immaginato questo universo alternativo e mette in dubbio le proprie percezioni, il che è anche un commento sulla natura dei giochi di ruolo

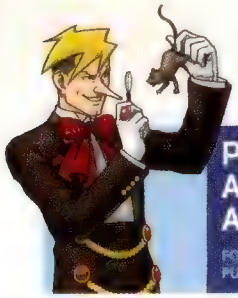
fiorito, ma ciò è perdonabile nel contesto in cui ci si trova. Meno perdonabili sono il doppiaggio legnoso e alcuni dungeon che obbligano a un faticoso backtracking nel mezzo di mostri che si rigenerano costantemente.

Nonostante tali fastidi, comunque, *Eternal Sonata* ha più di un asso nella manica. Il sistema di combattimento è un mix ben studiato di azione e strategia a turni, la storia si fa sempre più interessante col suo procedere, e i membri del party non sono privi di fascino (oltre a salir di livello a un ritmo che, fortunatamente, non richiede di passare ore a potenziarsi in vista di un boss). Non v'è nulla di rivoluzionario in *Eternal Sonata*, ma nondimeno è un buon JRPG dotato di stile in abbondanza. **[7]**





La sorella di Chopin morì di tubercolosi a 14 anni, un pensiero che lo perseguitò durante la sua battaglia personale con la malattia. Nel suo mondo di fantasia, Polka è una ragazza quattordicenne dal destino segnato



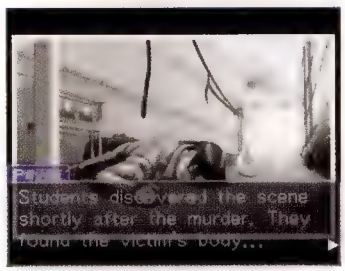
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (JP, USA), TBA (EUR)
PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: INTERNO

L'epopea di Phoenix Wright giunge con questo titolo al suo termine, e tutte le fila dell'arco narrativo vengono tirate a imbastire cinque dei casi più bizzarri affrontati finora dal giovane avvocato. Le differenze con i predecessori sono ancora una volta minime, ma ciò non è da considerarsi a tutti i costi un difetto: pensando ai primi tre *Ace Attorney* come a una singola sequenza di storie frizzanti e sopra le righe, la continuità di gameplay, personaggi e atmosfere apparirà, tranne forse qualche abuso di cammei 'celebri', più che adeguata. Le meccaniche sono le stesse già osservate in *JFA*, secondo capitolo della serie: là dove *TaT* si distingue è nel turbinio di sperimentazioni narrative e bizzarrie che caratterizza le storie di cui si compone.

Se *Justice for All* rappresentava quasi una transizione nella formazione professionale e caratteriale del protagonista, *Trials and Tribulations* è più che altro un ottovolante di trovate ai limiti dell'assurdo, e non si fa problemi a spostare l'attenzione, in due occasioni, sull'eterno mentore di Phoenix Wright, Mia Fey, in due episodi flashback che si legano strettamente agli altri a formare la trama generale del gioco, tanto complessa da esser quasi barocca. Nonostante i 'riassunti delle puntate precedenti', e nonostante il primo caso possa essere compreso appieno anche da chi non avesse mai toccato un precedente episodio della serie, manca in effetti di senso, e soprattutto rende difficoltoso il coinvolgimento, iniziare l'avventura 'legale' partendo da qui. A chi fosse interessato a conoscere la serie consigliamo dunque di prendere in mano *TaT* solo dopo aver recuperato le precedenti esperienze.

Il gioco, chiaramente, non è esente dalle pecche congenite nella sua stessa

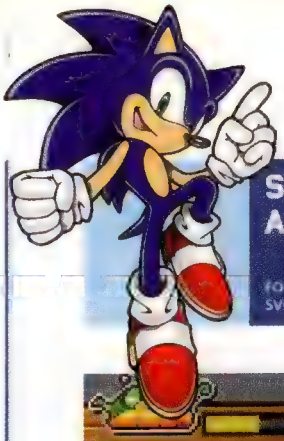


La traduzione inglese contenuta nella cartuccia giapponese non è esente da diversi strafalcioni ed errori di battitura, un problema cui Capcom ha promesso di ovviare in tempo per l'uscita della versione americana del gioco

formula: la linearità estrema delle fasi di investigazione e in particolar modo dei processi non consente alcuna deviazione dai binari predefiniti, e non è possibile presentare una prova, per quanto essa si attagli alle dichiarazioni dei testimoni, se ciò non è previsto in quel momento. Inoltre, l'uso di un narratore 'onnisciente' che spesso è più informato sui fatti rispetto al giocatore porta a volte a non tenere il passo con le conclusioni tratte dal gioco. Ciò non significa, comunque, che ogni intuizione giusta non porti a una soddisfazione tale da catturare completamente l'attenzione.

Continuare a utilizzare lo stesso protagonista, le stesse trovate del gameplay e gli stessi meccanismi narrativi per un solo altro episodio sarebbe stato forse già troppo: per questo, la trilogia non poteva chiudersi in un modo migliore che con *Trials and Tribulations*. Il voto che trovate in calce a questa recensione è da intendersi come una valutazione della saga nella sua interezza, un sunto di ciò che **Game Pro** vorrebbe tributare alle emozioni che essa ci ha regalato. **[8]**

Trials and Tribulations **diverte e si diverte nel mescolare le carte in tavola nell'esposizione dei suoi cinque casi: uno di essi sembra non riguardare affatto un omicidio, e ben due sono condotti nei panni di Mia Fey**



SONIC RUSH ADVENTURE

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
SVILUPPO: SONIC TEAM

Nelle traversate fra le isole, tenere lo stilo sullo schermo aziona la barca, mentre trascinarlo consente l'esecuzione dei trick sulle rampe

Aumentando la velocità del personaggio principale, i tempi di reazione del giocatore si accorciano in proporzione. Di questa correlazione Yuji Naka, creatore di *Sonic the Hedgehog*, era ben consapevole durante la progettazione del suo lavoro più acclamato. Egli capì che l'intrico di piattaforme di un Mario era fuori questione con una velocità come quella di Sonic. In tale forma d'esistenza il gameplay dev'essere distillato in una serie di scelte binarie per non trascendere in un caos arbitrario. La soluzione pensata da Naka fu di assegnare lo stesso comando a ogni pulsante. Quindici anni dopo quel primo titolo, *Sonic Rush Adventure* ha il tutorial.

Ignorando la lezione impartita dallo sviluppatore esterno di *Sonic Rush*, Sega ha scelto di realizzare qualcosa che si gioca come l'equivalente 2D dei Sonic 3D. Per mantenere il senso di velocità, *Sonic Rush Adventure* decide quindi di togliere il controllo dalle mani del giocatore tramite una scomposta e banale sequela di scene precostituite, la soluzione sbagliata per i tempi di reazione ristretti. Peggio ancora, il difetto principale del primo titolo, ovvero l'infinita successione di baratri mortali, non è stato eliminato, una pecca imperdonabile in un titolo tanto basato su una costruzione verticale dei livelli.

Più scusabile è l'incremento del materiale narrativo, una piacevole storia marittima in cui il gruppo di Sonic si allea con un procione chiamato Marine. Alla fine dei giochi, però, tutto si risolve in una manciata di interminabili minigiochi tattili, a riprova del fatto che anche la caratteristica più innovativa del DS può venire a noia. Questi minigiochi, che spesso tolgono spazio all'azione principale, sono la più palese manifestazione della perversione di una serie ormai irriconoscibile; gli occasionali sprazzi di interesse servono solo a rendere più amara la sensazione di aver perso qualcosa, come se si assistesse all'ultima, disastrosa performance di un cantante al tramonto. **[5]**

Se si riesce a soffocare la noia montante abbastanza a lungo da traversare soffrendo i flaccidi minigiochi, si viene premiati con lievi barlumi del classico gameplay di *Sonic*, poi si cade in un baratro e si muore

HEROES OF MANA

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO

Gli oggetti guadagnati alla fine di ogni livello donano una parvenza da GdR, aumentano le varie statistiche dei vostri personaggi pur risultando scarni

In assenza di legami al genere o ai personaggi di *Secret of Mana* (tranne che per gli onnipresenti Rabites), *Heroes of Mana* si potrebbe rivelare una delusione per coloro che hanno apprezzato il primo titolo. Ma a parte questo, il gioco Square Enix dimostra comunque di saper elaborare uno stile consolidato su una console portatile. Le uniche difficoltà vengono dal problema che comunemente affligge gli strategici in miniatura, ovvero lo spostamento negli scenari, oltre che da personali incongruenze visive e narrative.

Il gioco si svolge attraverso una serie di round, e all'inizio di ciascuno di essi dovrete scegliere quali membri del vostro party mandare in battaglia; la trama prende poi forma grazie ai discorsi dei personaggi. La vostra nave funge da base con la quale creare nuove unità, e potrete visualizzare risorse e nemici sulla mappa (a patto di averla esplorata precedentemente). Il gioco fa un ottimo uso dell'interfaccia del DS, e permette di cambiare rapidamente i due schermi in modo da velocizzare le azioni con lo stilo: non mancano però alcune disattenzioni. In particolare, passare alla schermata della nave per creare unità (allontanandovi quindi dall'azione) diventerà una vera sfida nei livelli più concitati: nel caso dovesse scattare una scena d'intermezzo sul campo di battaglia, verrete sbattuti fuori dalla vostra nave potendo farvi ritorno solo una volta che la sequenza sarà terminata. Come se non bastasse, le diverse basi delle unità non sono ben distinguibili e passare da una all'altra in modo istantaneo è quasi impossibile.

Il problema più grande risiede però nelle scarse capacità esplorative delle vostre truppe. Di fronte ai rapidi e precisi spostamenti dei nemici, è frustrante osservare le vostre unità mentre si urtano a vicenda e correggono lentamente la propria posizione mentre l'avversario incalza. È un difetto che quasi rovina il gioco, ma con brevi e meditati spostamenti riuscirete a prevenire tale caos. Inoltre l'elemento strategico del gioco è talmente interessante da rendere tollerabili (se non del tutto perdonabili) tali pecche.

Malgrado gli occasionali momenti di frustrazione, *Heroes of Mana* gode di un meritevole sistema di gioco e un'ottima componente strategica. La preparazione poteva essere più semplice, i picchi di difficoltà potevano essere smussati per rendere l'esperienza più fluida, e soprattutto gli insulsi movimenti delle vostre truppe potevano essere più efficienti. Ma dopo che avrete imparato a superare tali difetti, potrebbe a tratti rivelarsi un'esperienza decisamente appagante. **[6]**

Numerosi alleati e nemici, come questo attraente pesce fluttuante, appariranno durante il gioco. Non mancheranno comunque creature come Cockatrici e Mushboom

Le battaglie finali diventeranno frenetiche, richiedendo un rapido uso della mappa: ci sono comunque dei pulsanti rapidi e i due schermi possono essere scambiati all'istante

Tra le fonti d'irritazione del gioco vi sono le frequenti sagome dei personaggi che appaiono su schermo durante ogni discussione. Diventerà presto seccante controllare degli sprite goffi e vederli rappresentati come degli snelli e curatissimi personaggi ogniqualvolta un punto della trama dev'essere spiegato, finendo così per creare un muro invalicabile tra il giocatore e la narrazione. Oltre a questo, ciò che i personaggi dicono sfiora spesso il soporifero, e *Heroes of Mana* non è certo uno dei titoli Square Enix meglio tradotti. L'assurda trama fantasy è cosparsa da drammatici momenti tra i personaggi principali (i quali sembrano già conoscersi in qualche modo) e finirà per diventare presto seccante, specialmente quando viene usata come scusa per vari *deus ex machina*.

La competenza in *MotoGP '07* si ottiene al prezzo di un grande impegno. I neofiti potrebbero trovare frustrante l'esperienza, e la scarna modalità d'allenamento non è d'aiuto. La perseveranza, tuttavia, regala grandissime soddisfazioni

MOTOGP '07

FORMATO 360 (VERSIONE PROVATA), PC USCITA DISPONIBILE
PUBLISHER THQ SVILUPPO CLIMAX

Moto online

Il gioco in Live, rivelatosi un aspetto vincente in ogni *MotoGP* sviluppato da Climax, è tornato in una nuova forma. Insieme alle gare GP per 16 giocatori e alle Extreme (le quali possono regalare sfide di alto livello, in base agli standard degli avversari), v'è un'opzione per affrontare diversi tornei ed eventi, così da mettersi alla prova online. Non tutto è necessariamente serioso, comunque: *MotoGP* presenta anche eventi più rilassanti come le modalità Tag e Stunt, la cui inclusione è certamente ben accetta.

Il problema del far uscire una nuova versione di un franchise ogni anno sta nel fatto che non c'è mai un anno di lavoro a disposizione. Tolte le fasi di pre-produzione, QA, certificazione, duplicazione, distribuzione e tutti gli aspetti che il balletto produttivo di un gioco implica, sarà una fortuna se rimarranno più di sei mesi di sviluppo. E mezzo anno non basta a reinventare la ruota.

Ciò spiega perché si preferisca usare la regola 'squadra che vince non si cambia' per i sequel periodici, oltre a fornire una giustificazione per l'ovvia mancanza di particolari innovazioni nella meccanica di questi titoli. Per quanto riguarda *MotoGP '07*, sono quindi giustificate le considerevoli somiglianze con il capitolo precedente.

Non è identico, certo. Tra i cambiamenti più rilevanti vi sono l'aggiornamento della lista ufficiale dei piloti e delle moto, riferita alla stagione in corso della MotoGP, e il tentativo di creare una certa atmosfera (non certo il punto di forza di titoli del genere) riproducendo la baraonda pre-gara sulla griglia di partenza, anche se tali sequenze diverranno presto ripetitive.

Anche in pista alcuni elementi appaiono migliorati. Potreste non accorgervi della presa più convincente che il pilota ha sul manubrio, o trovare difficoltà nel vedere i miglioramenti grafici mentre correte a 270 km/h, ma il migliorato feedback visivo nell'animazione dei personaggi e il modo in cui il retro della moto si muove a seguito di una brusca frenata o accelerazione giocano un importante ruolo nella percezione del realismo di guida.

La manovrabilità è sempre stata una pietra angolare della serie ed è qui presente nella sua purezza originaria, grazie al delicato equilibrio tra freni anteriori e posteriori e ad un migliore spostamento del peso che regalano momenti di pura soddisfazione. Realizzare un giro perfetto in *MotoGP* resta un'esperienza nettamente più gratificante che in qualsiasi altro titolo di corse.

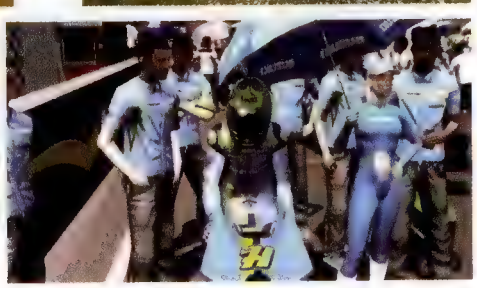
Oltre alle usuali modalità sarà possibile sbloccare varie sfide man mano. La mancanza di particolari note di colore, comunque, elimina l'incentivo a far di più del minimo indispensabile

Non tutto, però, lascia perfettamente convinti durante le gare. Nel complesso, certamente, tutto è completo, stimolante e avvincente, ma è frustrante notare come la maggior parte degli incidenti di gara sia causata dall'IA degli avversari, i quali sembrano trascurare la vostra posizione in pista oltre ad esitare troppo nelle curve lente.

Altrettanto deludente è la modalità Extreme del gioco, la quale si presenta nuovamente in modo troppo limitato, nonostante la sua inclusione offra la possibilità di correre attraverso la campagna toscana e l'entroterra australiano (per citarne due dei 17 presenti, tra i quali qualcuno di natura urbana): un gradito contrasto ai toni sobri che caratterizzano il gioco.

In definitiva, com'era lecito aspettarsi, ci troviamo di fronte a un capitolo rivisto e vagamente migliore dei precedenti. Ma sta di fatto che i possessori di *MotoGP '06* potrebbero voler saltare un'annata. **[7]**

I contenuti extra, così come il campionato Extreme, vengono sbloccati proseguendo. La struttura lineare che conduce al loro ottenimento, però, appare antiquata e poco curata



TIME EXTEND

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

FORMATO: **N64**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **EAD**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **2000**

Gli incubi di Eiji Aonuma prendono forma nel capitolo più oscuro, malinconico e inquietante della leggenda di Zelda

L'uomo è circondato da Deku Scrub (i mostri vegetali di *Ocarina of Time*) che lo incalzano, osservandolo con i loro occhi vuoti e minacciosi e ripetendo continuamente "Cosa farai ora?". Vorrebbe scappare, ma non ha vie di fuga. Nel momento culminante, quando i mostri stanno per avventarsi su di lui, si risveglia di soprassalto nel suo letto. Qualche tempo dopo, revisionando le cut scene per il gioco che sta sviluppando in quel periodo, l'uomo ha l'impressione di essere nuovamente sprofondato in quell'incubo: al suo posto, circondato da mostruose piante senzienti, c'è il protagonista del gioco. L'uomo è Eiji Aonuma, oggi producer della serie di *Zelda*; il titolo in questione, invece, è *Majora's Mask*, e il suo piccolo eroe, Link, si sarebbe presto ritrovato davanti un'avventura tutt'altro che serena e spensierata.

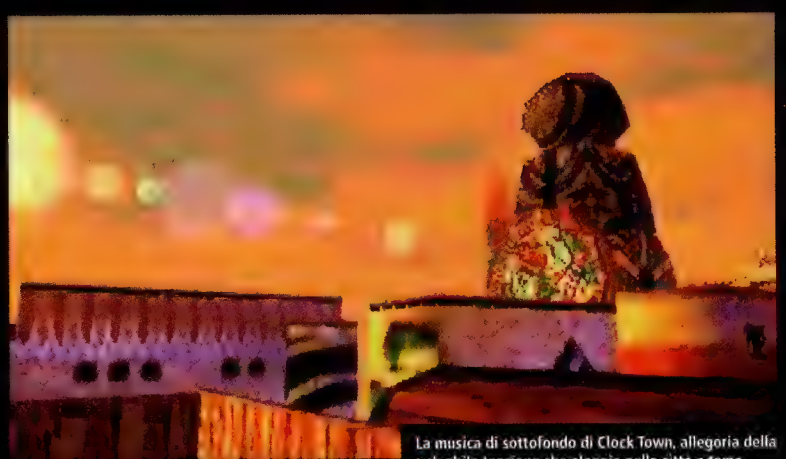
Vero o inventato che sia, l'aneddoto illustra a dovere le radici di quest'opera atipica, che pare allungare le sue dita ossute da un incubo come una creatura d'ombra. La dimensione parallela di Termina è una versione tetra e onirica della Hyrule di *Ocarina of Time*, il gioco grazie a cui *Majora's Mask* vide i natali, abitata dai familiari volti che hanno costellato la precedente, eroica avventura, ma distorti, oscurati e immalinconiti dal senso di minaccia più immediato e palpabile mai percepito in un episodio della serie: quello causato da una Luna la cui caduta libera provocherà la distruzione completa di ogni cosa entro tre giorni. È come se la stessa Hyrule, al pari di Link, fosse passata attraverso uno specchio deformante, proprio come Alice viene scaraventata nel mondo che si trova oltre quest'ultimo. Ed è nel suo essere non un semplice seguito potenziato ma una versione speculare di *OOT*, tanto dal punto di vista narrativo ed estetico quanto da quello del gameplay, che risiede il successo dell'opera nella sua totalità. *Majora's Mask* non innalza il protagonista inesperto allo status di eroe, non è interessato nella metafora della crescita: operando per apparente 'sottrazione', preferisce sovvertire la tradizione e gettare nello scompiglio il giocatore.

Spostare il centro dell'attenzione dall'eterno regno di Hyrule ad altre regioni dello sconfinato universo di *Zelda* non è primato di cui possa vantarsi *Majora's Mask*: il suo mentore spirituale, *Link's Awakening*, aveva già esplorato le implicazioni di un tale scollamento con uno spin-off surreale e umoristico che mai e poi mai avrebbe osato prendersi sul serio. Allo stesso modo, però, non avrebbe mai e poi mai accettato di veder sorgere dalle sue lande di sogno edifici brulli e minacciosi come quelli che popolano Termina, dall'altissima Stone Tower, vestigia di un regno ormai morto, alle paludi marce e avvelenate. *Majora's Mask* è l'episodio più bizzarro, melanconico e destabilizzante della serie. E destabilizzante lo è sin dal prologo.

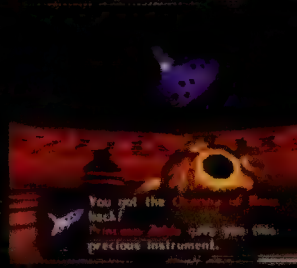
> ***Majora's Mask* è l'episodio più bizzarro, melanconico e destabilizzante della serie**

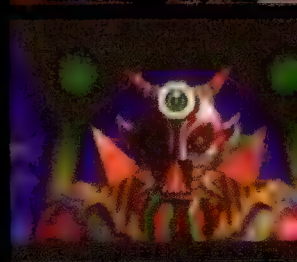
Rassicurato inconsciamente dalla presenza dei punti fermi di *OOT*, di cui si accerta osservando la cut scene iniziale, il giocatore si cala al fianco di Link nella sua silenziosa traversata di un bosco nebbioso, per poi vedersi strappar via a uno a uno, senza il minimo preavviso, proprio tutti quei segni di stabilità sudati e guadagnati nella lunga e impegnativa epopea precedente. Via l'Ocarina del Tempo, via la fedele Epona. E l'autore della burla, il piccolo, ambiguo Skull Kid già apparso nel capitolo precedente e stavolta posseduto e sfruttato dalla maschera maligna che dà il titolo al gioco, non si limita certo a spogliare tanto Link quanto il giocatore dei suoi più preziosi averi, ma in un impeto di infantile cattiveria decide anche di costringerlo in una forma debole e inadeguata.

Questa è la prima opera di 'sottrazione' cui si viene sottoposti: intrappolati nell'aspetto di un piccolo Deku Scrub, guidati da un'accompagnatrice tutt'altro che gentile (Tatl, versione 'al di là dello

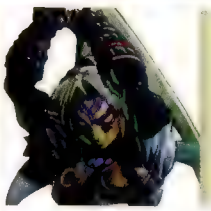


La musica di sottofondo di Clock Town, allegoria della palpabile tensione che aleggia nella città e tema indiscusso dell'intero gioco, si fa sempre più ansiosa, stridula e distorta a ogni nuova alba, in concomitanza con l'avvicinarsi della Luna alla superficie





I boss di *Zelda* hanno sempre avuto un aspetto confacente al proprio ruolo, e in *Majora's Mask* arrivano a rompere in più casi gli argini del grottesco e del raccapricciante



LA DIVINITÀ INFURIATA

In *Majora's Mask*, per ovvi motivi di trama, non è possibile impersonare Link adulto. Tuttavia, ha costituito compensazione per molti l'ottenimento, tramite la maschera più potente del gioco, della possibilità di trasformarsi in un demone dalle fattezze simili a quelle della versione adolescente del Link di *OOT*, capace di spazzar via il boss finale in pochi attimi. Per mettere le mani sulla Fierce Deity's Mask, questo il nome dell'artefatto, occorre collezionare tutte le maschere opzionali ed essere disposti a privarsene a poco a poco in una sorta di offerta sacrale, affrontando quattro piccoli dungeon a tema nell'area finale del gioco. È interessante e inusuale per la serie il fatto che la Maschera di Majora, nemesi di Link, nel consegnare al ragazzo la nuova maschera operi un capovolgimento dei ruoli classici, assegnando all'eroe il ruolo di essere maligno da sfuggire e debellare.

specchio' della Navi di *OOT*), ci si ritrova privi di spada e scudo, assolutamente spaesati in un mondo condensato e tanto pieno di dettagli da dare un senso di immediata vertigine: la popolosa e frenetica città di Clock Town. Gli abitanti sono personaggi tridimensionali e sfaccettati, con le loro gioie e le loro preoccupazioni, che svolgono i propri compiti entrando e uscendo da case ed edifici, senza dare mai l'impressione di scomparire miracolosamente nel limbo dell'indisponibilità e dunque perennemente presenti nel mondo di gioco: in teoria, sarebbe possibile seguirne uno perdendolo di vista solo raramente. In questi primi istanti, ascoltando i loro discorsi, si ha già la sensazione che il gioco richiederà molto più che qualche semplice conversazione, e che in gran parte verterà sulle storie e i drammi di queste figure così incredibilmente umane. Ma l'urgenza, almeno all'inizio, sta nel liberarsi della maledizione dello Skull Kid, che impedisce di proseguire oltre.

La sensazione di trovarsi in un corpo estraneo, di non poter dunque muoversi a proprio piacimento, di non riuscire ad essere presi sul serio e di avere tutto da dimostrare a coloro che ci circondano porta, nell'incipit del gioco, a seguire obbligatoriamente una trafila di azioni che tuttavia viene imposta solo per via empirica e tramite il pensiero deduttivo, senza incanalare la storia in interminabili cut scene o in obiettivi predefiniti. Ci si accorge anche del fatto che l'orologio va avanti con il suo odioso ticchettio, e che non v'è alcun modo di fermare l'alternanza di giorno e notte: questo, unito all'obbligo di portare a termine entro tre giorni tutti i preparativi necessari per raggiungere la cima della Clock Tower, la torre dell'orologio che si trova al centro della città e sulla quale si è rifugiato lo Skull Kid, impone un soffocante senso di tensione sulla prima missione da concludere: e quando giunge la mezzanotte del terzo giorno e il Carnevale di Clock Town ha inizio,

Gli orologi disseminati ovunque, oltre alla gigantesca torre che sovrasta la città, segnano l'inesorabile scorrere del tempo, e con esso l'inarrestabile corsa verso l'annichilimento

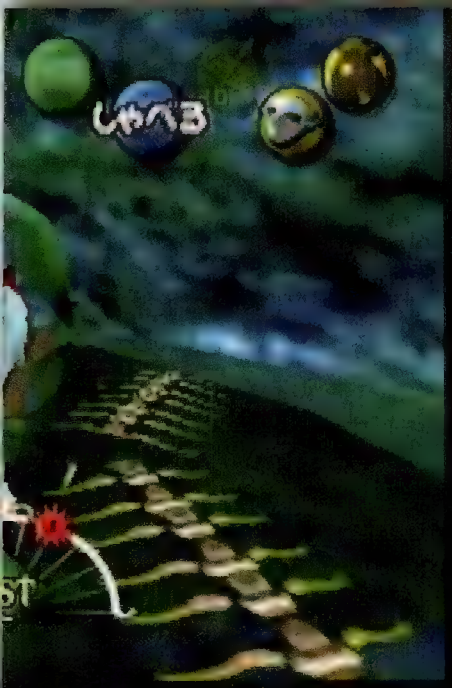
L'orologio va avanti con il suo odioso ticchettio, e non vi è modo di fermare l'alternanza di giorno e notte

con la città ridotta a un borgo fantasma su cui incombe la Luna ormai giunta a destinazione del suo terribile viaggio, si riesce finalmente a riprendersi ciò che era proprio. L'Ocarina, che permette a Link di viaggiare nel tempo, torna nelle sue mani, ma la storia è ben lungi dall'essere finita. Di fatto, è qui che la vera avventura comincia e che, usciti finalmente dalla città, l'intera Termina 'esplode' sotto gli occhi del giocatore, aprendo un ampio ventaglio di opportunità.

Gli ultimi tre giorni dell'esistenza di Termina sono lo scheletro, l'architettura di base su cui poggia l'intero *Majora's Mask*, e nella loro reiterazione *ad infinitum* risiede un altro dei tocchi di genio del titolo: potendo tornare ripetutamente al primo giorno e riaffrontare tutto da capo, la conoscenza del mondo e delle azioni dei personaggi, così indispensabile per trarre il massimo dal gioco, scivola a poco a poco nella mente, tanto da mandare a memoria senza sforzo alcuno le tabelle di marcia di tutti i personaggi, progettando con immenso gusto e soddisfazione le sessioni di gioco. Tornare indietro nel tempo è peraltro collegato a uno dei punti più criticati dell'intero titolo: il sistema di salvataggio. Impossibilitato a registrare i propri progressi liberamente, il giocatore è costretto a ricominciare ogni volta dal primo giorno, perdendo le scorte accumulate e il denaro (tranne quello salvato in un'apposita banca) e compiendo uno spietato reset di qualunque attività non abbia portato a termine. Un espediente che è stato mal digerito da moltissimi.

Ogni specie di cui Link può assumere le fattezze suona uno strumento musicale differente, allargando quindi la gamma delle sperimentazioni musicali e formando di fatto una piccola orchestra, come suggerito da una delle subquest

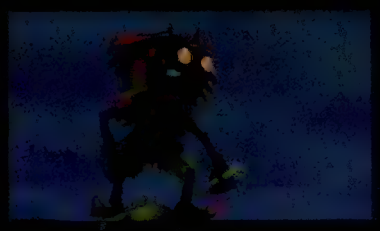
La seconda apparente 'sottrazione' del gioco avviene ovviamente nel campo del gameplay. I dungeon sono ridotti all'osso, e la quest principale può essere conclusa in una decina



abbondante di ore. Ma chi ancora pensa che il lustro di *Majora's Mask* si espliciti in questo sbaglia, e di grosso. Sono le subquest, piccoli capolavori di intensità e ingegnosità, che magnetizzano l'attenzione del giocatore. Mai prima di questo momento la serie di *Zelda* aveva affrontato tematiche simili in modo tanto sentito e autentico: dall'amore alla morte, dal sentimento filiale all'amicizia. Le tre metamorfosi di Link, altro espediente ludico che assieme alla raccolta di altre maschere dotate ciascuna delle proprie peculiarità regala un'inusitata profondità ludica, vengono ottenute tramite tre maschere che racchiudono in sé le anime di esponenti della corrispondente specie che devono essere placate suonando loro una melodia rigenerante.

Uno dei momenti più crudi del gioco arriva quando occorre procurarsi la maschera della trasformazione in Zora. Mikau, chitarrista di un gruppo musicale, tenta di salvare il suo oceano, ma non si dimostra all'altezza del compito, e ferito mortalmente agonizza galleggiando nell'acqua salmastra. Lo sguardo di Link (ovvero del giocatore) viene attratto dallo stormo di uccelli che si sono radunati sopra di lui, e per riflesso condizionato ci si tuffa in acqua tentando di prestargli soccorso. Quando Mikau si è finalmente trascinato fuori, ha il tempo solo di cantare le sue ultime parole prima di ascendere grazie all'intervento di Link. La sua sofferenza è rappresentata in modo sorprendente per una serie che non si è mai preoccupata di esplorare argomenti del genere, così come dolcemente toccante è tutta la parte dedicata ai due amanti Kafei e Anju, o quella in cui la figlia di un ricercatore di non morti riesce finalmente a riabbracciare il padre colpito da una maledizione. È difficile scegliere un unico momento da immortalare fra i propri preferiti, ed è molto probabile che alla fine dell'esperienza ci si ritroverà con un intero album di ricordi. Ma anche qui, *Majora's Mask* riesce a essere deliziosamente straniante e a non concedersi del tutto, conservando una certa riservatezza: Link è un ragazzo proveniente da un altro mondo, e per quanto ci si possa sentire coinvolti si ha sempre ben chiara la consapevolezza di essere di troppo, degli estranei che tentano di aiutare persone che hanno alle spalle una storia, una cultura e delle convenzioni in cui non si è compresi. Un concetto espresso a perfezione anche dal finale (tanto più ricco e gioioso quanti più sono i personaggi aiutati), dove la fata Tatl, che col tempo si impara ad apprezzare, congeda Link esortandolo a tornare al suo mondo, perché Termina ha una festa da celebrare. Una festa a cui, nonostante tutto, lui non è invitato.

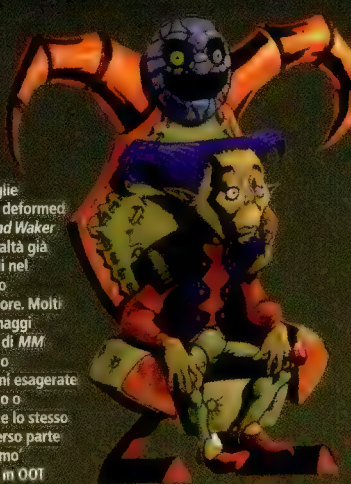
Con la sua struttura insolita, l'atmosfera inquietante rimasta fino ad ora ineguagliata all'interno della saga e le magnetiche trovate di design che si accompagnano alla solita giocabilità senza pari e all'attenta pianificazione, *Majora's Mask* potrebbe ancora costituire uno spunto per la sperimentazione, tracciando una nuova strada per la serie, e per quanto rimanga largamente incompreso, il fatto che ancor oggi molti dei suoi elementi conservino l'originaria freschezza è sintomo di un'avanguardia artistica e ludica con pochi eguali nel suo genere. *Majora's Mask* è triste e maturo, il fratello piccolo e malaticcio di *Ocarina of Time* che guarda la sua famiglia con occhi sgranati e profondi che sembrano capire ogni cosa. Ma è proprio per questo che molti lo amano



Lo stile visivo di *Majora's Mask* resta ancor oggi unico nella serie, e secondo alcuni strizza più di una volta l'occhio alle costruzioni bizzarre dei film di Tim Burton

PRENDERE NOTA

Esempio di progettazione assennata e competente, il Bombers' Notebook ricevuto durante le prime ore di gioco è un comodo taccuino in cui vengono automaticamente annotate tutte le informazioni relative ai numerosi personaggi non giocanti con cui è possibile interagire. I primi momenti passati a parlare agli abitanti di Clock Town col quaderno nell'inventario verranno scanditi da un jingle che segnalerà l'introduzione di una nuova voce all'interno delle sue pagine. Di ogni personaggio sono indicati i periodi di disponibilità durante i tre giorni, e risolvendone i problemi e ottenendo qualcosa in cambio un simbolo viene aggiunto nelle finestre temporali in cui ciò è possibile. Contrariamente a quanto potrebbe pensarsi, e sicuramente per via dell'incredibile livello di dettaglio raggiunto nella creazione del mondo di gioco, il sistema non rovina affatto il fattore rigiocabilità di *Majora's Mask*, consentendo anzi una pianificazione accorta ed estremamente gratificante dei playthrough successivi.



Le avvisaglie dello stile deformed di *The Wind Waker* sono in realtà già osservabili nel suo diretto predecessore. Molti dei personaggi autoctoni di *MM* presentano proporzioni esagerate in un senso o nell'altro, e lo stesso Link ha perso parte del 'realismo' sfoggiato in OOT

THE MAKING OF...
OUTCAST II: THE LOST PARADISE

Può una grande promessa della fantascienza non vedere la luce per problemi di comunicazione? La risposta, purtroppo, è sì

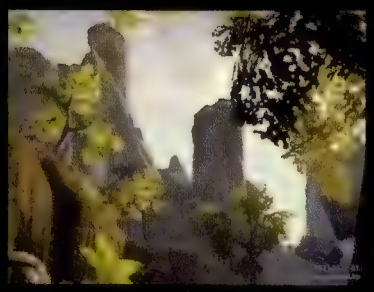
FORMATO **PC, PS2** PUBLISHER. **INFOGRAMES (ATARI)** SVILUPPO: **APPEAL** ORIGINE **BELGIO** ANNO D USCITA **N/A**

Vedere un prodotto videoludico di serie A prendere forma nell'Europa continentale con il contributo di due sviluppatori italiani in posizioni di considerevole autorità è sempre motivo di grande interesse. Ed è istruttivo sull'andamento dell'industria, oltre che estremamente sconfortante, sapere che anche un progetto tanto promettente, ben avviato e dal budget tutt'altro che trascurabile può arrivare a non vedere mai la luce. Così è stato, infatti, per *Outcast II*, un'opera della quale ci accingiamo a raccontarvi in esclusiva mondiale la storia della sua cancellazione.

"*Outcast II* sarebbe stato un'evoluzione del primo Outcast sotto tutti gli aspetti, e avrebbe spinto tanto nella direzione grafica e artistica quanto in quella del gameplay"

Il primo *Outcast*, action adventure per PC di genere fantascientifico pubblicato nel 1999, aveva raccolto attorno a sé un discreto seguito e una schiera di fan affezionati, pur non potendo vantare una realizzazione tecnica particolarmente brillante. Il successo del gioco fu comunque tanto soddisfacente da convincere in breve tempo Atari, allora ancora chiamata Infogrames, a produrne il seguito, che sarebbe stato realizzato dallo stesso team di sviluppo. Le richieste di Infogrames per *Outcast II* erano ben chiare: "Ciò che desideravano era un'evoluzione del primo *Outcast* sotto tutti gli aspetti, che spingesse tanto nella direzione grafica e artistica quanto, con uguale e maggiore intensità, in quella del gameplay", ricorda **Carlo Fabricatore**, product manager e lead designer del progetto, che prosegue: "La pietra di paragone, il competitor cui *Outcast II* voleva accostarsi, era la serie di *Metal Gear Solid*". Un obiettivo ben più che ambizioso, come ammette lo stesso Fabricatore: "Si trattava chiaramente di un confronto dalle premesse impari, sia dal punto di vista dei valori produttivi, per quanto *Outcast II* fosse un titolo di alto profilo, sia da quello dell'organico". Lo staff al lavoro su *Outcast II* contava comunque 24 persone, con punte di una trentina nei momenti di maggiore produttività. "Al giorno d'oggi si tratterebbe di un team di media grandezza, ma all'epoca, nel 2000, le sue dimensioni erano ragguardevoli. Per quanto mi riguarda, ero a capo di un piccolo team formato da 5 designer".

Le basi della storia pensata per il gioco avrebbero tramutato il primo capitolo in una saga fantascientifica: laddove *Outcast* presentava il protagonista, il militare Cutter Slade, e lo intrappolava sul pianeta Adelpha, situato in una dimensione parallela al



Per *Outcast II* venne creato un equipaggiamento apposito che non avrebbe richiesto la presenza di alcun inventario. "Un sistema di combinazione degli oggetti avrebbe poi dato vita a strumenti migliori e più complessi", aggiunge Fabricatore

L'EVOLUZIONE DELL'EROE

Cutter Slade, doppiato dalla voce francese di Bruce Willis, riprendeva nel primo *Outcast* anche i tratti caratteriali dell'eroe tipico interpretato dall'attore, una caratterizzazione decisamente troppo semplicistica e monodimensionale che secondo Fabricatore sarebbe stata controproducente se mantenuta in *Outcast II*. Molto lavoro venne svolto dunque sull'approfondimento del personaggio e sulla definizione di aspetti che lo avrebbero reso più 'umano'. Non tutti i membri del team erano d'accordo su tale trasformazione, tuttavia: "molti nello staff lo preferivano come un semplice uomo d'azione privo di sentimenti", dice Fabricatore, "ed erano convinti che la reazione di Infogrames al cambiamento sarebbe stata del tutto negativa. Presentai dunque i documenti di design che riguardavano il protagonista solo un'ora prima dell'effettiva riunione, con la scusa di aver passato l'intera notte a lavorare, e i produttori che assistettero alla presentazione rimasero enormemente colpiti: capii così che avevamo preso la direzione giusta".

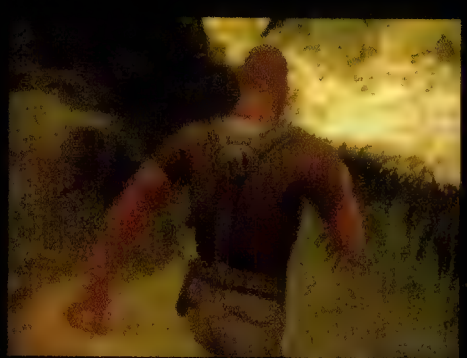
nostro universo e popolato da un popolo di extraterrestri chiamati Talan, *Outcast II* giocava la carta della familiarità e si occupava di approfondire all'estremo personaggi e ambientazione. Ecco dunque tornare Slade, Adelpha e i pacifici e amichevoli Talan, stavolta minacciati dall'invasione degli umani.

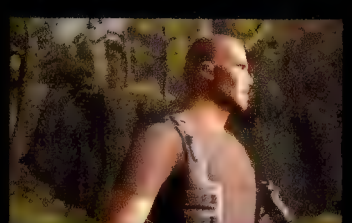
"Dovendo confrontarci con *MGS*, il gameplay del gioco verteva in particolar modo sullo stealth, con tocchi di survival game non indifferenti. Spesso il giocatore avrebbe dovuto far fronte a forze in superiorità numerica avendo a disposizione nient'altro che l'ambiente attorno a lui, e per uscirne vittorioso avrebbe dovuto sfruttare la conoscenza pratica dei Talan, suoi alleati e popolo in grande comunione spirituale con la natura", continua Fabricatore. L'ecosistema progettato dai designer del gioco presentava un livello di dettaglio senza precedenti: erbe medicinali, veleni, catene alimentari, tutti particolari stabiliti con una minuzia che si sarebbe poi tradotta, nelle intenzioni dei designer, in un gameplay di pari complessità, sebbene più orientato verso l'action adventure che la simulazione. E questo non era tutto: ambiente e fauna locale avrebbero interagito fra loro, permettendo di avvantaggiarsi degli effetti di tale rapporto. "Per fare un esempio", spiega Fabricatore, "alcuni predatori sarebbero andati a caccia soltanto trovandosi in determinate zone, e il giocatore che ne fosse a conoscenza avrebbe potuto sfruttare la cosa. Si trattava di particolari innovativi, che a quel tempo non erano stati mai implementati in nessun altro titolo e che non vennero mai rivelati totalmente al pubblico, cosa che mi permette, ogni tanto, di affacciarmi sul panorama dei videogiochi odierni per osservare se qualche titolo contiene le nostre stesse intuizioni".

I puzzle del primo *Outcast* vennero inoltre totalmente rivisti e si trasformarono, da enigmi distribuiti su più ambientazioni, in rompicapo certamente complessi, ma che avrebbero offerto tutto il necessario per essere risolti in un'unica area, snellendo dunque le procedure di riflessione ma non rendendole per questo più banali. "Ricchezza nella semplicità: questa è la regola chiave per ogni gioco che aspiri a spiccare per sofisticazione concettuale".

Lo sforzo produttivo era completato da una colonna sonora curata da Hans Zimmer (Il Gladiatore, L'Ultimo Samurai, Pirati dei Caraibi, Batman Begins) e con le voci di Lisa Gerrard (Il Gladiatore) e Maya Sakamoto, cantante di numerose sigle di anime ingaggiata per accattivarsi le simpatie del pubblico orientale. "Zimmer e la Gerrard non potevano iniziare a lavorare senza conoscere precisamente il background del gioco, che era ovviamente sotto segreto. Gli sceneggiatori prepararono dunque dei brevi estratti per far comprendere ai musicisti storia e ambientazione: una cosa che non sarebbe stata possibile senza dei contenuti solidi".

Se considerassimo solo quanto detto finora, apparirebbe davvero ben strana la mancata uscita di un titolo dalle basi tanto concrete. Nella realtà, tuttavia, *Outcast II* attraversò almeno due momenti altamente critici e travagliati nella storia del suo sviluppo. Il primo, durante la definizione del mondo di gioco, fu causato proprio dal suo livello di dettaglio.





Per far comprendere al meglio il carattere e le motivazioni del personaggio principale, Appeal preparò per il pubblico degli appassionati una serie di diari che avrebbero narrato degli estratti della sua storia, il che raccolse pareri estremamente positivi

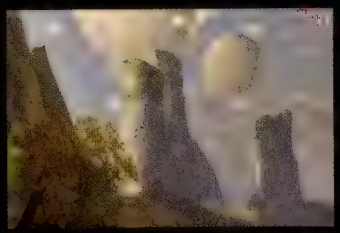
"Tecnicamente", dice Fabricatore, "il gioco non sfigura come prodotto PlayStation 2 di fascia medio-alta". I modelli poligonali mostrati in queste pagine, in effetti, rendono giustizia alle sue parole

"Quando si cominciano ad aggiungere particolari su particolari è molto difficile riuscire a fermarsi e a mantenere il controllo", dice Fabricatore. "La creazione dell'ecosistema continuava a crescere e a crescere, consumando tempo, e la quantità eccessiva di materiale da gestire cominciò a creare problemi. Fortunatamente, tuttavia, il publisher non ci mise fretta e si fece in quattro per aiutarci in questo periodo difficile, proprio per via della sua estrema fiducia nel progetto. Arrivati a un certo punto, tuttavia, mi sedetti con gli scenario writer e chiesi loro: 'vi piace quello che avete creato?'. La risposta sincera fu: no".

Da questa riunione iniziò un faticoso periodo di ridefinizione dell'intera storyline, e ne seguì un cambio di marcia che lasciò soddisfatto tanto Fabricatore quanto il publisher. "Si trattava di una squadra di grandi talenti, di colleghi ottimi: con tante persone così dotate, la difficoltà si trovava semmai nel riuscire a conciliare la visione artistica di ogni singolo componente del gruppo, ma se durante la realizzazione di un videogioco si incontrassero solo problemi del genere non avrei nulla da ridire".

La crisi finale per *Outcast II* arrivò quando il livello di completamento del gioco era attorno al 70%, e fu dettata in gran parte dalla fatalità. "Proprio in quel periodo ebbe luogo il cambio di guardia e di obiettivi che trasformò Infogrames nell'Atari di oggi; la sede inglese acquistò preponderanza sulla parte francese e, di conseguenza, cambiarono anche le priorità della compagnia. I tempi per lo sviluppo vennero ristretti al punto di non potersi più conciliare con l'originaria definizione del mondo. Ciò portò a divergenze di vedute fra i game designer, alcuni dei quali non riuscivano ad accettare il poco tempo a disposizione. Non senza difficoltà riuscimmo alla fine a ristabilire un ritmo soddisfacente, che sembrava aver tratto in salvo il nostro lavoro. Da questo momento in poi fino all'arresto del progetto non sono a conoscenza di tutti i dettagli: so unicamente che si verificarono problemi di comunicazione tali da decretare la cancellazione di *Outcast II*. Deve per forza di cose essersi trattato di difficoltà così gravi da costringere a sopprimere un progetto da 4.000.000 di euro. Era un veliero che doveva colare a picco perché ciò era stato deciso: così va l'industria dei videogiochi".

"Se dalla storia di *Outcast II* ho ricavato un insegnamento personale, è che anche quando si pensa di avere tutte le carte vincenti in mano non è comunque possibile abbassare la guardia"



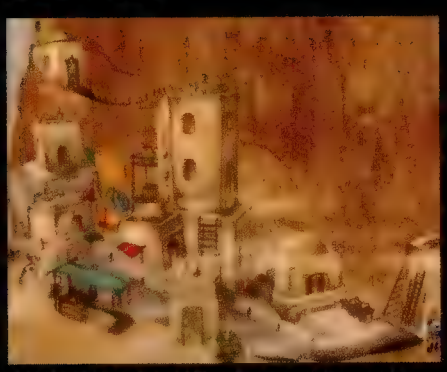
"Non sono l'unico a dire che alcuni elementi del gioco sono ancora del tutto inediti", commenta Fabricatore. "Molti sviluppatori a cui ho mostrato il materiale per *Outcast II* hanno affermato la stessa cosa"

L'esperienza, per Fabricatore e il suo team, fu frustrante, soprattutto perché, come afferma egli stesso, si trattava di un'opportunità più unica che rara, tanto per il budget a disposizione quanto per la qualità del team coinvolto. "Mi rendo conto che, finora, nessun titolo è riuscito a comprendere tutte le intuizioni presenti in *Outcast II*. Per questo motivo, se potessi recuperare adesso ambientazione e gameplay lo farei senza esitazioni, proprio perché si tratta di una formula ancora attuale che sarebbe più facilmente realizzabile nella sua interezza grazie alla tecnologia odierna. Purtroppo, *Outcast II* si trova sepolto sotto una lapide inamovibile: i diritti sono saldamente in mano ad Atari, e la parte tecnica è decisamente obsoleta. È un peccato, perché molte delle sue idee sarebbero decisamente salutari per il genere stealth, nel quale si comincia a intravedere una punta di ripetitività.

"Dopo questo progetto cominciai a spostarmi frequentemente da una posizione all'altra, approdando infine all'ambito della consulenza e della formazione, con corsi di game development in cui ho cercato di convogliare tutte le esperienze accumulate durante le mie varie peregrinazioni. Se dalla storia di *Outcast II* ho ricavato un insegnamento personale, che vorrei trasmettere anche ad altri e che mi ha convinto a narrare tutto questo, è che anche quando si pensa di avere in mano tutte le carte vincenti non è comunque possibile abbassare la guardia. Ciò che davvero è importante è non perdere mai di vista il contenuto, per quanto le cose possano andare, o essere andate, male", dice ancora Fabricatore, che conclude: "Comunque sia andata, è stata una bellissima sfida".

MOTORE, AZIONE

Contrariamente a molti titoli dell'epoca, *The Lost Paradise* non girava su un engine concesso in licenza: un team di cinque programmatori si occupò di creare completamente *in-house* il motore, anzi i motori del gioco. "Due versioni dell'engine proprietario vennero sviluppate così da essere ottimizzate per ciascuno dei formati su cui il gioco sarebbe stato pubblicato", dice Fabricatore. "Si è trattato di un'esperienza che sinceramente non rifarei dal punto di vista del carico di lavoro, ma i risultati ci valsero gli elogi di Atari. Capitò persino che due addetti ai lavori, vedendo il gioco girare, scambiassero il motore per l'Unreal Engine 2, commentando sulla pigrizia dei programmatori che, a parer loro, non avevano creato l'engine da zero: fu il 'complimento indiretto' più divertente e gratificante che ricevemmo".



La vicinanza dei Talar alla Madre Terra era un'idea per cui i designer si ispirarono alle antiche civiltà del Sud America, Maya in testa. Questo amore per la natura avrebbe comportato nozioni pragmatiche fondamentali per il gameplay

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Black Sheep Studios

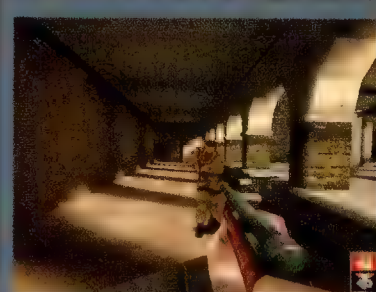
■ **FONDAZIONE:** Ottobre 2003

■ **NUMERO DI DIFENDENTE:** 20

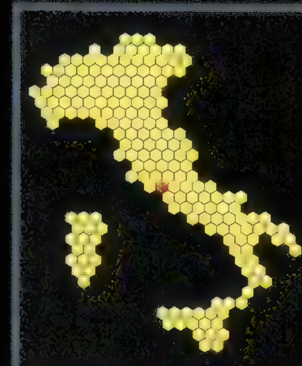
■ **FIGURE CHIAVE:** Raoul Carbone, Roberto Mattiani

■ **SITO:** www.blacksheepstudios.it

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA**
Brothers: Final Justice, Il Rosso e il Nero



Il titolo più conosciuto tra quelli sviluppati da Black Sheep Studios è senza dubbio Il Rosso e il Nero, FPS multiplayer online basato sulla lotta tra la Resistenza e gli oppressori fascisti.

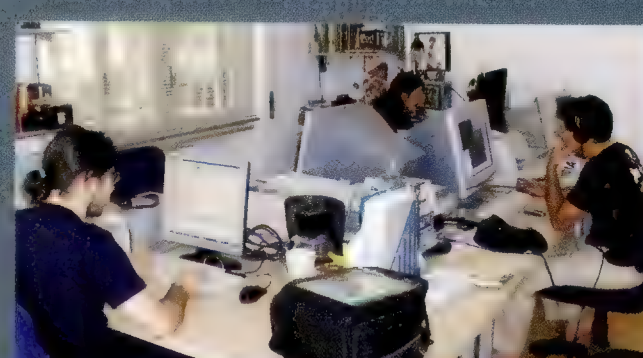


■ **LOCALITÀ:**
Roma, Italia

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Robodrome, con AIV
8 prodotti Edutainment

■ **DESCRIZIONE STUDIO** (di Raoul Carbone)

"Black Sheep Studios nasce come team di sviluppo nel 2002 da un gruppo affiatato di 5 ragazzi affiatati, che in pochi mesi riescono a portare sul mercato 2 titoli FPS, operazione senza precedenti nel nostro Paese. Poi, come in tutte le favole, l'idillio finisce e BSS da team si trasforma in azienda, con tutte le difficoltà proprie dell'industria videoludica italiana, che presenta un mercato molto ricettivo dei titoli stranieri, ma per nulla volto ad investire nelle risorse nostrane. Questo ha comportato una rifocalizzazione degli obiettivi. Abbiamo fondato insieme a Dementia, una società di Roma, AIV Accademia Italiana Videogiochi, per sopperire alla mancanza di investitori e di personale in Italia, con la finalità di creare un team sempre più grande in grado, col tempo, di competere finalmente con le realtà internazionali. Con AIV stiamo sviluppando attualmente un gioco online chiamato Robodrome per PC e, intanto, ci stiamo dedicando a progetti minori come cartoni animati e videogiochi edutainment, cercando di promuovere in Italia la validità dei prodotti videoludici come media di comunicazione e informazione."



Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

NOME ISTITUZIONE: [illegible] Italiana Videogiochi

NUMERO DI STUDENTI: [illegible]

SITO: [illegible]

CONTATTI: [illegible]

FIGURE CHIAVE: [illegible]

STUDENTI CHIAVE: [illegible]

CORSI

[illegible]

I percorsi didattici principali sono programmazione e computer grafica.

[illegible]

LOCALITÀ: Roma

Fondata nel 2001, AIV è una vera e propria scuola per sviluppatori di videogiochi

TESTIMONIAL – LUCA DE DOMINICIS

[illegible]

[illegible]

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Ludus in fabula

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Cosa permette di distinguere la pratica videoludica da altre forme di intrattenimento? Secondo Jesper Juul, studioso danese, non ci sono dubbi: le regole. Per Juul, giocare con un videogioco significa innanzitutto interagire con regole reali mentre ci si trova immersi in un universo immaginario e un videogioco è tanto un insieme di regole quanto un mondo fittizio (che le stesse regole permettono di generare).

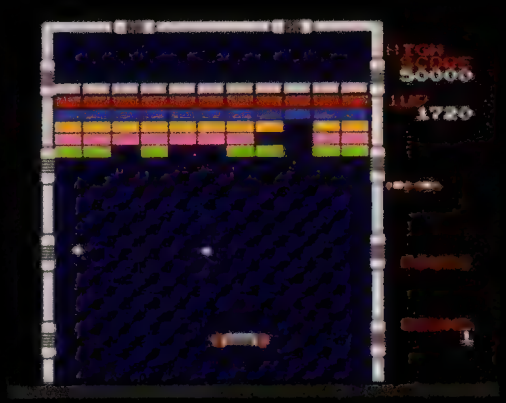
Di questo mondo fittizio, un po' abbiamo già detto. Concentriamoci dunque sulle regole, ovvero ciò che consente di presentare al giocatore una serie continua di sfide mai banali che tendono a tenerlo inchiodato davanti allo schermo. Il paradosso sta nel fatto che, solitamente, quando parliamo di regole, tendiamo a non associarle mai al divertimento, quanto, piuttosto al divieto. In realtà, nei giochi, sono proprio le regole a fornire la struttura che permette di apprezzare questo tipo di attività. Quando giochiamo, decidiamo di nostra spontanea volontà di sottometterci a tale impalcatura di norme e divieti che possono comportare poi diversi tipi di sanzioni: positive, se aderendo correttamente al sistema di regole superiamo una sfida con successo, o negative, nel caso in cui violando (più o meno volontariamente) una serie di regole, portiamo a termine la partita prima del previsto con la schermata di Game Over.

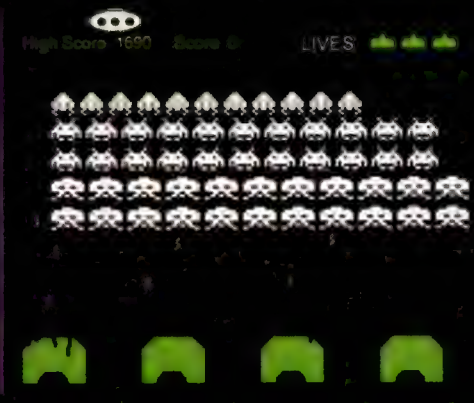
Emergente VS progressiva

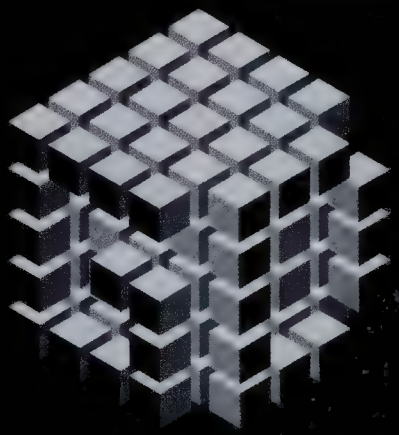
Mentre le regole devono essere universalmente definite, mai ambigue e facili da applicare, il piacere del gioco dipende da come queste semplici regole si combinano per creare sfide di una certa complessità, che richiedono un continuo incremento dell'abilità da parte del giocatore.

In quest'ottica, giocare è, fondamentalmente, una forma di apprendimento. Tutto il piacere di questa esperienza può essere dunque racchiuso nell'imparare nuove regole e nel diventare sempre più abili ad applicarle. Tutto ciò avviene in due modi, da una parte tramite strutture emergenti, ovvero quando un numero di semplici regole si combina per formare interessanti variazioni (è il caso dei giochi da tavolo e degli sport in generale, ma anche di giochi come *Pong* e *Tetris*); dall'altro, tramite strutture progressive, quando sfide separate di difficoltà crescente vengono presentate con una certa periodicità, ovvero il giocatore deve compiere un set determinato di azioni prima di poter procedere oltre e arrivare alla fine del gioco (citiamo ancora una volta *Tomb Raider Anniversary*). Mentre nel primo caso l'interazione con le regole comporta una serie infinita di possibilità, quando si arriva alla fine di un gioco a struttura progressiva si sono esaurite tutte le possibilità. Questo ultimo tipo di struttura ludica è relativamente recente (si è diffusa praticamente con i videogiochi) e dà molto controllo sull'esperienza finale al game designer: è proprio in questi casi che molto spesso finiscono per naufragare le ambizioni narrative del videogioco.

Su questo ultimo punto in particolare, la scuola di pensiero che vede Juul tra i massimi esponenti è molto chiara: l'elemento narrativo è assolutamente accidentale. Giusto per fare un esempio classico, la sagoma di un determinato pezzo degli scacchi non è una prerogativa importante per il divertimento in relazione alle regole di gioco. I giocatori più esperti, infatti, spostano la loro attenzione dal mondo rappresentato all'universo di gioco come insieme di regole, questo perché, come dimostrato dalla teoria della riduzione dell'informazione (Haider e Frensch, 1996), una prestazione migliore implica la capacità di ignorare le informazioni non rilevanti per il raggiungimento dell'obiettivo (pensiamo nel nostro caso a quei giocatori che, durante i LAN party,







disabilitano le texture dai modelli poligonali per non avere interferenze). Infine, mentre un gioco può essere divertente anche senza avere un contesto narrativo di riferimento, non basta una bella storia per salvare un gioco terribilmente noioso.

I pilastri del game design

Già nel 1982, Chris Crawford, game designer di fama riconosciuta e guru del settore, proponeva questa definizione: "Un gioco è un sistema formale chiuso che soggettivamente rappresenta un sottoinsieme della realtà". "Sistema" nel senso di insieme di parti che interagiscono tra di loro. "Formale" perché governato da regole esplicite, mentre il termine "chiuso" vuol dire che il videogioco deve essere completo e autosufficiente come struttura. Quando Crawford parla di "rappresentazione soggettiva", parte dal fatto che il gioco non è oggettivamente reale, nel senso che non ricrea a livello fisico la situazione che tenta di rappresentare. Tuttavia questa situazione diventa soggettivamente reale per il giocatore, che attua questo passaggio ricorrendo alla propria fantasia.

Per Crawford, la forma più completa ed evoluta di rappresentazione è quella interattiva, ovvero quella che consente ai propri fruitori di esplorare liberamente i rapporti di causa/effetto. Questa forma di interazione è ciò che ci permette, ancora una volta, di dimostrare che il gioco non può essere considerato come una storia, nel senso che il primo può essere ripetuto più volte, consentendo al giocatore di cambiare continuamente strategia, mentre una storia presenta i fatti in una sequenza immutabile e, soprattutto, quando viene ripetuta, non aggiunge nessuna nuova informazione. L'interazione ha come conseguenza il conflitto, per il semplice motivo che il giocatore cerca di raggiungere uno o più scopi e, nel fare questo, viene ostacolato continuamente da elementi statici e dinamici, che richiedono la presenza di un agente intelligente. In questo modo il conflitto tra il giocatore e l'agente diventa inevitabile. Senza l'illusione di una reazione motivata alle azioni del giocatore, il gioco crolla su se stesso. Dove c'è conflitto, però, c'è pericolo, il pericolo implica il rischio di subire un danno e il danno non è mai desiderabile.

Il gioco è dunque un artificio che offre l'esperienza psicologica del conflitto e del danno escludendo la loro realizzazione fisica. "In breve", come conclude il grande Chris: "il gioco è un modo sicuro per sperimentare la realtà".

Il cerchio (magico) si chiude

Partendo da queste premesse, Juul giunge ad una nuova e più elegante definizione, che tiene presente la natura formale del gioco ma tenta di inserirla nel contesto reale, ponendo l'accento sulla volontarietà dell'azione, capace, in determinati casi, di modificare anche la vita degli individui. Volendo parafrasare le sue conclusioni, un gioco è un sistema basato su regole dai risultati variabili e quantificabili, dove a risultati differenti sono associati valori differenti (positivi o negativi). Il giocatore usa quindi le sue forze per influenzare tale risultato, proprio perché emotivamente legato ad esso (ovviamente è felice se ha successo mentre il fallimento associato a un risultato negativo difficilmente gli procurerà euforia). Infine, le conseguenze di tale attività sono negoziabili, nel senso che lo stesso gioco (lo stesso insieme di regole) può essere giocato con o senza conseguenze per la vita reale (pensiamo ai giochi d'azzardo o ai giocatori di professione).

A sorpresa, rientra in gioco, è proprio il caso di dirlo, anche la finzione narrativa, in quanto è ciò che permette al giocatore di comprendere meglio le regole: il design dei livelli di un gioco, infatti, oltre a presentare un mondo immaginario, determina allo stesso tempo ciò che un giocatore può o non può fare. Sia le regole, quanto la fiction (da intendere come versione estesa della narrazione), permettono di rendere il gioco un'attività separata dalla vita quotidiana: le regole definendo uno spazio unico in cui hanno validità esclusiva, la fiction proiettando il giocatore in un mondo distinto da quello reale.

Se le regole permettono al giocatore di immaginarsi un mondo alternativo e la fiction consente di acquisire le regole del gioco, e se consideriamo il fatto che le azioni del giocatore nel mondo reale hanno una relazione (per quanto metaforica) con quelle compiute nel mondo virtuale (premendo un pulsante sul controller compio un salto mortale sullo schermo) allora possiamo definire i videogiochi come metà-reali ("half-real" nella definizione di Juul che fa il verso a un famoso videogioco), nel senso che i mondi digitali con cui interagiamo sono fittizi, ma le regole che applichiamo per interagire sono assolutamente reali.

"Avoid missing ball for high score"

Pong (Atari, 1972)

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori ritengono di vedere

PERCHÉ È BELLO SENTIRSI CATTIVI

Attenzione: questa column contiene spoiler di diversi giochi, dunque procedete con cautela.

Con tutto il gran parlare sull'instillare più emozioni nei giochi (lampanti sono i riferimenti di Neil Young, ex capo di Electronic Arts Los Angeles, allo slogan dell'anno precedente: "Può un videogioco far piangere?"), sembrerebbe che la gamma di emozioni che i giochi riescono a sollecitare con perizia sia in realtà limitata, mentre su molte altre ci sarebbe ancora parecchio da lavorare. Una cosa in cui i videogiochi sono molto bravi è farci, be', piacere.

Mentre giochiamo, i giochi ci sfidano, ci frustrano, ci tormentano, a volte addirittura ci fanno infuriare, ma alla fine dei conti dovremmo restare con una sensazione esilarante, di soddisfazione. Ma allora che dire dei giochi che ci fanno dispiacere? Non parlo di scoppiare in lacrime o meno davanti alla morte di Aeris in *Final Fantasy VII*. Parlo di giochi che riescono a farci vergognare di qualcosa che abbiamo fatto.

> *BioShock* non venderà quanto *Gears of War*, ma sembra già che si tratterà di uno dei giochi più influenti di questa generazione

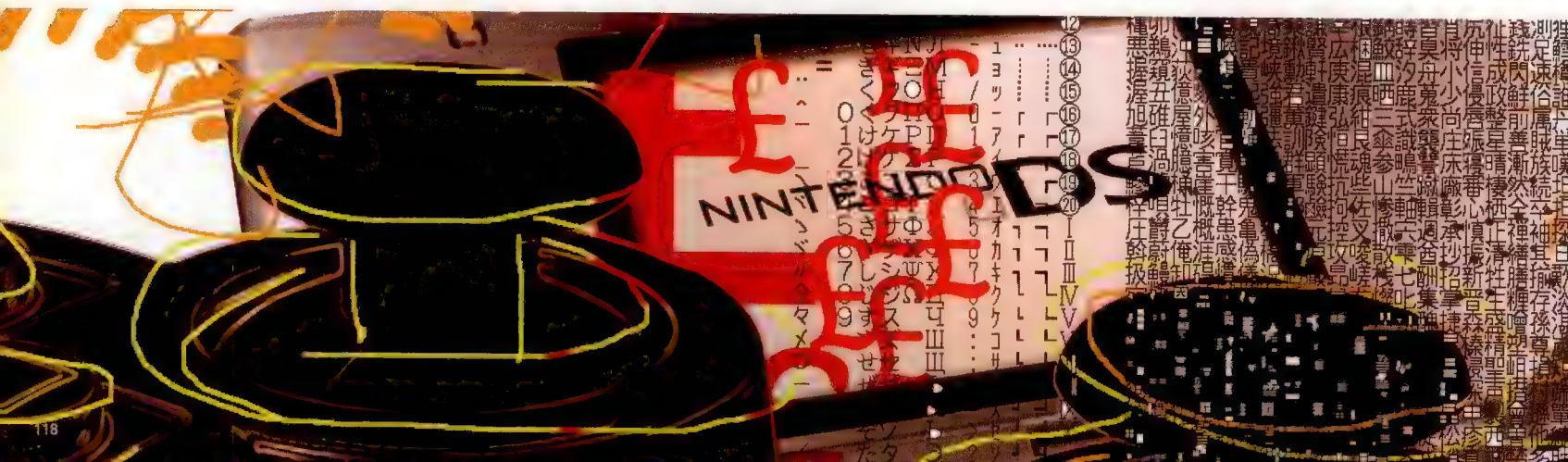
Ho avuto occasione di rifletterci di recente, quando un mio amico e collega blogger, il reporter Stephen Totilo di MTV News, ha scritto un post riguardo alle sue sensazioni durante lo svolgimento dell'ultimo caso di *Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All*. Il protagonista, i cui clienti si sono rivelati fino a quel momento tutti innocenti, viene a scoprire che sta difendendo un colpevole, ma deve comunque continuare a farlo al meglio delle sue capacità. Totilo ha scritto che, diversamente da altri giochi che avevano tentato e fallito, *PW2* era riuscito a farlo sentire malvagio. In un commento sul blog di Totilo ho chiesto: 'Come ti sembrerebbe un'intera serie di spin-off di *Phoenix Wright* basati sulla difesa e l'assoluzione di uomini colpevoli (truffatori, corruttori, ladri, molestatori, assassini, malversatori e criminali di guerra)? Giocheresti un eventuale *Phoenix Wright Ace Attorney Gaiden: Il Fine Giustifica i Mezzi*? Sarebbe divertente per te?'

In parte, ciò che mi ha spinto a porre la domanda è stata la mia partita a *BioShock*. Avevo programmato dall'inizio di prosciugare le Sorelline, ma quando arrivò il momento di farlo persi quasi la mia risoluzione. Complimenti alla presentazione perfetta al millimetro delle Sorelline, dei Big Daddy e dell'intero mondo di gioco (il senso del luogo è così forte da avermi fatto sognare Rapture per parecchi giorni) per avermi fatto inchiodare sulla mia strada per chiedermi se potevo veramente fare quello che mi ero proposto. Dopo una quindicina di minuti ce l'ho fatta, ma non prima di aver chiesto senza successo un parere ad amici e familiari. Penso ancora che *BioShock* avrebbe potuto spingere maggiormente sul tasto della rappresentazione dell'assorbimento, cautamente obliqua piuttosto che creativamente allusiva, ma nondimeno è riuscita a creare un momento meravigliosamente destabilizzante quando, dopo esser finiti nel covo in cui la dottoressa Tenenbaum nasconde le Sorelline guarite, una di esse mi ha guardato e ha detto "è lui, quello che ci fa del male". Ho ucciso centinaia, se non migliaia, di alieni, demoni, nazisti e terroristi senza batter ciglio nel corso della mia carriera di videogiocatore, ma quella semplice frase ha affondato un pugnale nel mio petto con perizia, facendomi pentire di aver preso quella strada. È un sentimento sconcertante, che i videogiochi provocano raramente ma che vorrei provare più spesso.

La sfida che gli sviluppatori devono fronteggiare quando pongono i giocatori in situazioni in cui sono costretti a interrogarsi sulla natura di ciò che stanno facendo è che ci si può sempre difendere dicendo: stavo solo eseguendo gli ordini (dello sviluppatore). Titoli come *BioShock* e *Manhunt* intrecciano la nozione dello sviluppatore-dominante e del giocatore-sottoposto direttamente nel tessuto della loro narrazione: *Manhunt* lo fa quasi dall'inizio, dopo che il giocatore si risveglia a Carcer City, mentre *BioShock* conserva la rivelazione della non-libertà di scelta del giocatore per un colpo di scena a metà della storia. *Shadow of the Colossus*, al contrario, lo fa capire più indirettamente, suggerendo prima tramite la direzione artistica maestosa e le animazioni malinconiche dei Colossi, poi tramite la ripetitività della sua spoglia struttura alla 'cerca e uccidi i 16 boss', che la missione del nostro eroe potrebbe non essere poi così eroica.

Si tratta, comunque, di una tecnica che molti altri sviluppatori farebbero bene a esplorare, dato quanto possono essere memorabili queste rare complicanze delle nostre reazioni emotive. *Shadow of the Colossus* non è stato un campione d'incassi, ma la frequenza con cui viene citato nei dibattiti sui videogiochi come forma d'arte indica che ci troviamo davanti a un medium ancora nella sua infanzia estetica e che si tratta di un videogioco che ha osato puntare in alto. *BioShock* non venderà quanto *Gears of War*, ma sembra già che si tratterà di uno dei giochi più influenti di questa generazione. E se *Mass Effect* riuscirà a mantenere la sua promessa di mettere i giocatori davanti a scelte morali spinose e alle conseguenze delle loro azioni, forse altri autori capiranno che far sentire cattivo il giocatore può essere, in fondo, una buona cosa.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup



DIGITAL DELIRIO

Come raggiungere il futuro senza mai muovere il culo

SE TUTTO FOSSE SEMPRE DISPONIBILE...

È il 3 novembre 1997, ho messo Internet in casa da qualche mese, e la mia visione del mondo è totalmente cambiata. In particolare, la televisione, che già mi aveva dato fastidio negli ultimi dieci anni, e cioè da quando ho un videoregistratore, comincia a sembrarmi veramente ridicola.

Non parlo tanto della qualità delle trasmissioni, quanto delle modalità di fruizione proposte. Proposte, poi, manco fossero tredici. La modalità è una sola: accendi e guarda. Non te ne andare, altrimenti ti perdi dei pezzi. Sorbisciti questa parte, mentre aspetti quello che ti interessa, perché tanto non puoi scegliere di vederlo subito.

Qualche giorno fa, sempre eccitato per la novità di Internet in casa, ho scritto un articolo su un giornalino locale, realizzato da un gruppo di amici. L'articolo parlava di 90° Minuto, la trasmissione storica della Rai che mostra le azioni principali delle partite di Serie A qualche ora dopo la conclusione delle stesse, la domenica pomeriggio. Ecco, Internet mi ha fatto schifare 90° Minuto, e adesso cercherò di spiegarvi perché. Su Internet ho capito una cosa: la roba è tutta lì a disposizione, e non se ne va mai da nessuna parte. Clicca su quello che ti piace e leggi, scarica, guarda, fai. 90° Minuto, invece, è proprio l'antitesi di questo modo di fare. Eppure, è la trasmissione che più di ogni altra dovrebbe seguire questa logica. Cosa trasmette? Una serie di servizi, analoghi, sulle partite di calcio appena concluse. Ora, il calcio è seguitissimo, qui in Italia, ma è innegabile che ciascun tifoso sia soprattutto (o per lo meno innanzitutto) interessato alla propria squadra del cuore. Ora, metti che io sia tifoso del Napoli. Sono le 18.10 di una domenica qualunque, le partite sono finite da un po'. Accendo la TV, vado su Rai Uno e mi cucco la siglia di 90° Minuto (e vabbè, ci può anche stare) e poi la faccia di Galeazzi (e questo già ci può stare meno). Risultati, classifica e via con i servizi. Juventus – Udinese. Vabbe', me lo guardo. Altre chiacchiere di Galeazzi. Milan – Sampdoria. E ok, andiamo avanti. Ancora Galeazzi. Pubblicità. No, dai, la pubblicità proprio no. Di nuovo Galeazzi, che riesce a diventare sempre più insopportabile. Torino – Roma. Galeazzi. Risultati della Serie B. Classifica della Serie B. Galeazzi. Inter – Lazio. Galeazzi. Risultati e classifica della Serie C1 (Girone A e Girone B). Qualche altro servizio e poi, finalmente, Napoli – Ascoli. Sono le 18.51, e io ho trascorso 41 minuti della mia vita guardando cose che mi interessavano relativamente. I servizi sulle altre partite li avrei guardati volentieri dopo quello su Napoli – Ascoli, mentre della faccia di Galeazzi avrei proprio fatto tranquillamente a meno.

E così ho pensato a 90° Minuto su Internet. Sarebbe fichissimo. Sono le 18.10, mi connetto al sito di 90°, sono disponibili i servizi per tutte le partite e io me li guardo nell'ordine che preferisco. Non solo: me li guardo anche due o tre volte, se voglio. Mi faccio un po' di moviola personalizzata e mi riguardo con attenzione il gol che mi è piaciuto di più. Tanto i file delle partite sono lì, sul server, e io ne godo come mi pare e piace.

E pensando a 90° Minuto (che, ripeto, secondo me è la trasmissione più adatta a un funzionamento del genere), ho allargato il sogno a tutta la televisione, al cinema, alla musica e – perché no – anche ai videogiochi.

Cioè, pensa un attimo ai film. Sono tutti lì, su Internet. Scegli quello che vuoi e cominci a guardarlo quando vuoi. Metti in pausa tutte le volte che ti serve farlo (per andare in bagno, per rispondere al telefono...), riascolti una frase che non hai capito al volo e cose di questo tipo. Insomma, esattamente come fai con il videoregistratore, solo che i film sono tutti lì, su Internet. Disponibili in qualunque momento del giorno e della notte, pronti ad essere visti quando ne hai voglia. Altro che stare lì ad aspettare l'orario d'inizio della trasmissione in TV, subirsi le pubblicità e non poter mettere in pausa quando si va in bagno. Per non parlare del fatto che, se quella sera non ci sei, amen. Il film è andato.

Ecco, questa è la cosa che mi dà più fastidio della televisione, da quando ho messo Internet in casa. Se non sei presente nel momento in cui le cose vengono trasmesse, le hai perse. Su Internet è esattamente il contrario. Le cose sono lì, sempre lì, costantemente lì. Usale quando vuoi.

Spero vivamente in un futuro in cui questa risorsa venga sfruttata sempre più, perché, veramente, tutto il resto adesso mi sembra decisamente troppo vecchio e poco intelligente. Voglio vedere i film nella modalità che ho descritto prima. Lo stesso vale per il calcio, chiaramente. Voglio ascoltare una canzone immediatamente, appena mi viene in mente, e non solo quando la radio decide di passarla.

Sarebbe troppo più comodo se tutto fosse su Internet. Anche i videogiochi. Le console non hanno ancora un Hard Disk come ce l'ha il PC, ma in futuro potrebbero tranquillamente averne uno. E potrebbero facilmente essere connesse a Internet (così come anche la TV). A quel punto, scaricare i giochi direttamente dalla Rete sarebbe facilissimo. E bellissimo. In *FIFA*, tra l'altro, potrebbero aggiornare le rose delle squadre costantemente. Mi piacerebbe tantissimo.

> Con la televisione, se non sei presente nel momento in cui le cose vengono trasmesse, le hai perse. Su Internet è il contrario

Ualone, al secolo Gianluca Loggia, presidente del Kaiba, tra qualche anno diventerà caporedattore di PSM, poi insegurà il sogno del Digital Delivery e l'utopia della Console Unica. Morirà pazzo.

BIFFOVISION Muguglio incorporato

BASTA CON LA FISICA

Non sono un grande fan di Terry Pratchett. Sono contento che abbia i suoi fan, ma ho provato a leggere i suoi libri e li ho trovati... be', buoni per far ridere giusto delle fanciullone ingenue.

Comunque, una volta Pratchett disse che "la fantasia è come una cyclette per la mente. Magari non ti porterà da nessuna parte, ma allena i muscoli che possono farlo". Pur non amando i suoi libri, non riesco a non pensare che su questo abbia ragione.

E, ahimé, sembra che l'industria dei videogiochi abbia un disperato bisogno che ciò sia puntualizzato. Parlando al Siggraph di quest'anno, il direttore tecnico di Electronic Arts Glenn Entis ha detto al pubblico che gli sviluppatori hanno il dovere di rendere i giochi realistici in modi che vanno al di là della semplice grafica.

Ha riecheggiato un problema che io stesso avevo posto qualche tempo fa proprio in questa rubrica. Si possono schiaffare su un personaggio tutti i poligoni e le sorgenti di luce del mondo, ma che senso ha se poi si strascica come se avesse le ginocchia di burro e/o scatta da un ciclo d'animazione all'altro come se fosse una pecora sotto l'effetto di droghe?

"L'importante non è solo che i mondi abbiano un bell'aspetto, ma anche che la loro dinamica sia bella", ha abbaiato Entis. E non ha tutti i torti.

Purtroppo temo però che la definizione che Entis dà alla parola 'bello' sia diversa dalla mia. Proprio come molti altri sviluppatori, EA è ossessionata dalla riproduzione della realtà. Con l'imminente *Virtual Me* di Xbox 360, i giocatori potranno ricreare se stessi e assumere un controllo mai visto prima sull'aspetto fisico e l'abbigliamento del loro personaggio giocante. Voglio dire, tutto molto bello, ma a che serve? Se vuoi assumere un controllo mai visto prima sul tuo abbigliamento, vai alla Upim. Se vuoi cambiare aspetto ti fai un nuovo taglio di capelli oppure, che ne so, ti metti un naso finto.

Che fine ha fatto l'immedesimazione nei personaggi immaginari? Se siamo arrivati a questo punto, è come se i giochi diventassero come quei libri per marmocchi in cui si manda una foto e la si vede impressa sulla faccia del protagonista (che sia un supereroe, un pirata o un fabbro).

Sembra che ci stiamo allontanando sempre di più da quel tipo di fantasia e di ambientazioni astratte che erano solite caratterizzare i videogiochi. Ora che è più facile ricreare la versione virtuale della realtà è come se l'industria ne fosse ossessionata, come se si trattasse del non plus ultra delle aspirazioni del medium.

> Sembra che ci stiamo allontanando sempre di più da quel tipo di fantasia e di ambientazioni astratte che erano solite caratterizzare i videogiochi

LittleBigPlanet è un ottimo esempio. È vero che si stanno controllando personaggi fantastici in un'ambientazione fantastica, ma tutti sono raffigurati come se si trattasse di un'altra versione della realtà in un mondo mosso da una convincente riproduzione della fisica reale. Si tratta di un ibrido tra i giochi dei tempi andati e ciò che stanno diventando i giochi oggi.

Davvero *Sonic the Hedgehog* o *Pac-Man* sarebbero stati migliori con una grafica fotorealistica o con una fisica reale? Ovviamente no (stavo per aggiungere *Tetris* alla lista, ma lui potrebbe funzionare, sul lato della fisica). Ciò avrebbe sbilanciato un gameplay splendidamente calibrato e derubato il mondo di alcuni dei momenti più alti della storia dei videogiochi. Il giorno in cui Nintendo introdurrà la fisica realistica in un gioco di Mario entrerò in un catastrofico raptus omicida.

Non fraintendetemi: fino a un certo punto anche io sono per il realismo. Cose come *Splinter Cell* non sarebbero migliori se fossero più cartoon o venissero ambientate nel lontano regno oscuro di Kel-Da-Roth. Nondimeno, una delle maggiori attrattive dei videogiochi è la loro natura di finestre sulla fantasia. E per fantasia non intendo il fantasy a base di draghi/elfi/entro-nelle-case-delle-persone-e-spacco-tutto, ma nel senso più generale di venir trasportati in un luogo che non è reale.

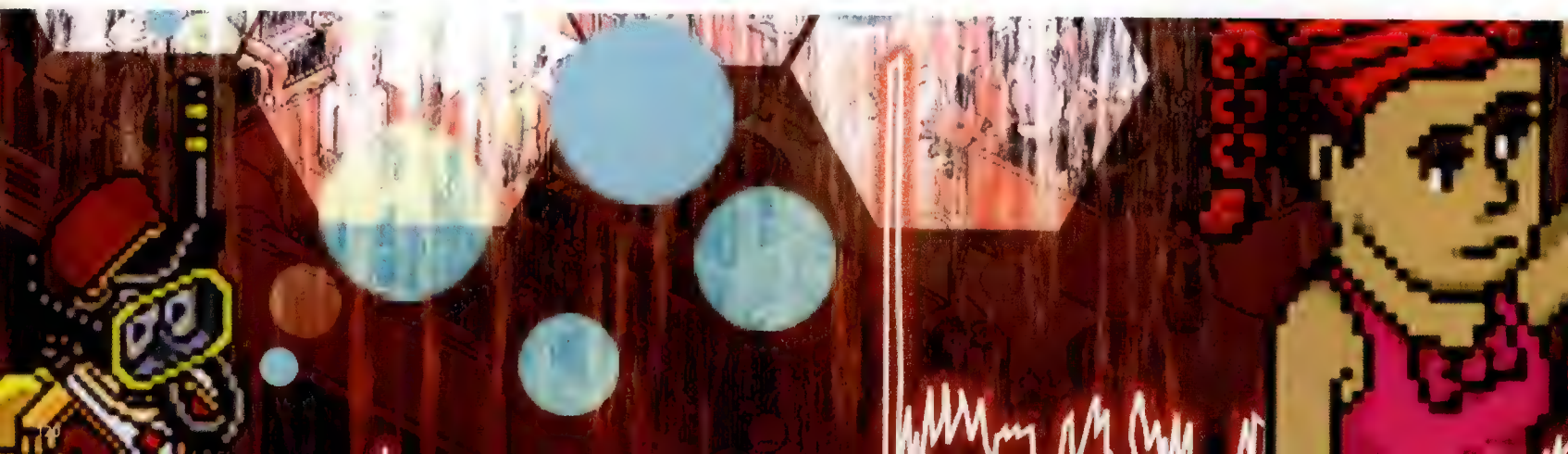
Insomma, qualcosa che stimola i centri della creatività e accende l'immaginazione. Qualcosa che sappia di essere un gioco. Più reali diventano i mondi dei giochi, più si rischia che diventino qualcosa di venale.

Prendete i film di Shrek. Quando il primo Shrek uscì, era una festa per gli occhi proprio dal punto di vista dell'acume estetico, ma ho trovato invece il recente Shrek Terzo completamente inutile. Se si deve creare un mondo in computer grafica che è a un solo passo da quello reale, perché non realizzare semplicemente un film dal vivo? Io lamento pesantemente la morte dei film d'animazione tradizionali e disegnati a mano più o meno allo stesso modo in cui odio l'utilizzo della fisica realistica in ogni gioco esistente.

Ammetto che sto rischiando di farmi passare per un patetico nostalgico. Una parte di me spera ancora che questo sia solo un periodo di transizione, e che una volta decodificato il genoma della fisica e dell'animazione realistiche tutto ciò finirà col soprassedere alla fantasia.

Tuttavia, la fisica reale riguarda soltanto la matematica, e la matematica non ha anima. Non si chiede a un fiscalista di dipingere un ritratto, e penso che sia giunta l'ora che i giochi vengano tolti dalle mani dei tecnici e siano restituiti agli artisti.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione



ANATOMIA COMPARATA | videogiochi visti dal tavolo accanto

SPARTAN. IL MIGLIORE SOLDATO CHE IL MONDO ABBIA MAI CONOSCIUTO

Nella rubrica Intruder del numero 5 di **Game Pro**, Alberto Belli parla di *Halo 3* e, riferendosi al prode Master Chief, afferma: "*Uno dei più anonimi e mal caratterizzati eroi di sempre, e spero che almeno su questo si possa essere tutti d'accordo*".

Io non sono d'accordo, e penso che siano in parecchi a pensarla come me. Il successo della serie *Halo* è derivato da un mucchio di fattori legati alle meccaniche del gameplay, alla realizzazione tecnica e artistica, alla meravigliosa colonna sonora e al perfetto multiplayer, su questo davvero non c'è dubbio... ma, senza la figura iconica dello Spartan John 117, *Halo* e i suoi seguiti non sarebbero stati quel successo che invece sono.

Dal punto di vista ludico, Master Chief è la massima evoluzione della "corrente ortodossa" del videogame. Il Chief è il perfetto discendente delle anonime navicelle spaziali che solcavano i cieli dei primi gloriosi spara e fuggi, è il nipote di Super Mario, il cugino di Link, il figlio del marine di Doom e il fratello atletico di Gordon Freeman. Il Chief è l'avatar perfetto, un contenitore da riempire di se stessi e in cui riversare la nostra indole. Tutto nello Spartan è pensato per permetterci di "entrare" nel gioco e abbattere le barriere che ci separano dal mondo virtuale di Bungie. Master Chief è un personaggio che non oppone resistenza alla nostra invasiva presenza e che, anzi, proprio attraverso la sua infinita versatilità nel combattimento e nell'azione, esalta le nostre qualità e minimizza i nostri difetti. Lo Spartan ci fornisce i mezzi per essere l'eroe che abbiamo sempre sognato ma non piega mai la nostra indole alla sua. Poco importa se il mio modo di essere uno Spartan è irruento e portato al combattimento ravvicinato mentre voi preferite un approccio cauto e pianificato sulla lunga distanza: qualsiasi sia la nostra natura di giocatori, Master Chief la soddisferà pienamente, non proferendo mai una parola in contraddizione con il nostro pensiero e rimanendo sempre pronto a sacrificarsi alla nostra volontà e alle necessità della trama. In poche parole, Master Chief è lo zenith del gameplay, lo strumento universale, il perfetto alter ego, la personificazione di tutto quello che il media videogioco può offrire come suo patrimonio esclusivo.

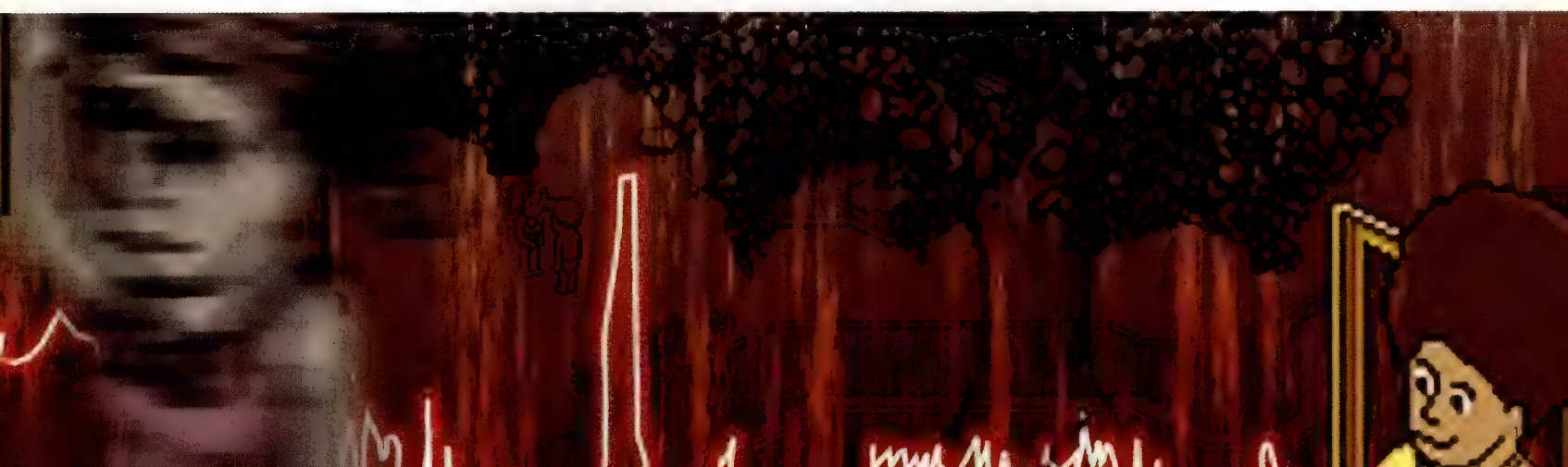
Ma se fosse solo questo, il Times non lo avrebbe descritto come "la celebrità del nuovo millennio" e il suo nome non sarebbe sempre più spesso accostato a icone dell'immaginario come Spider-Man, Frodo o Luke Skywalker. Quello che rende speciale il Chief è il fatto di essere il figlio di narratori esperti del tutto diversi dai tanti improvvisatori entusiasti, ragazzini in delirio d'onnipotenza o presuntuosi pseudo-intellettuali che infestano il settore dei videogiochi.

Il primo impatto con lo Spartan è quello estetico ed è chiaro sin da subito che il lavoro di Marcus Lehto, Rob McLees e Shi Kai Wong è di primissimo livello: l'armatura del Chief è solo apparentemente generica e nelle sue linee eleganti si possono rintracciare idee di design evoluto. Lo Spartan è possente quanto armonico, i materiali della sua corazza sono segnati dall'usura e dai colpi ricevuti, a suggerirci che John 117 è un combattente con una lunga e interessante storia alle spalle, una storia che noi non potremo mai conoscere per intero ma che proprio per questo permette alla nostra immaginazione di viaggiare. Il colore del Chief è un verde *quasi* militare che sembra essere un rimando esplicito al colore di bandiera della Xbox stessa (e non è un caso che il Chief abbia un rapporto di totale osmosi con la macchina di casa Microsoft) e il visore dorato e a specchio è il tocco da maestro di una software house che non sembra lasciare mai nulla a caso. Nel visore del Chief il giocatore vede riflesso il suo volto, a sottolineare prepotentemente il tema della identificazione tra il giocatore e il personaggio, elemento cardine di tutta la serie. Ma se il Chief è bello da vedere quando è fermo, diventa assolutamente perfetto quando si mette in movimento. Ogni postura dello Spartan 117 è realizzata in maniera da comunicare non solo il carattere del protagonista, ma lo spirito della serie stessa. Il modo in cui il Chief corre, salta, spara e si erge su nemici e alleati,è un perfetto campionario della migliore retorica eroica e bellica. Nulla nel Chief è fuori misura e ogni suo gesto e posa è studiato per esaltarne l'eroismo, lo spirito di sacrifico e la sua epicità, senza mai scadere nella parodia, nell'eccesso o nel parossistico. In Bungie prima hanno fatto in modo che guardare Master Chief fosse una esperienza esaltante quasi quanto interpretarlo e poi, grazie alla modalità "cinema" di *Halo 3*, sono riusciti a coniugare le due attività in un unico momento ludico di esaltante bellezza.

> "Se Halo non fosse nobilitato dalla figura iconica di Master Chief, non sarebbe stato quel successo che invece è"

Ma il Chief non è solo estetica e dinamismo. Il personaggio è scritto benissimo con una tecnica *in sottrazione*. La proverbiale mancanza di loquacità di Master Chief non fa altro che esaltare le poche righe di dialogo che gli vengono concesse in ogni capitolo, il non detto del suo rapporto con Cortana non fa altro che sottolineare come tra i due ci sia un tipo di legame che trascende quello consueto tra un (super) soldato e una intelligenza artificiale, la maniera in cui i personaggi di contorno reagiscono alla sua presenza con gesti e sguardi, ci fornisce la misura dell'eroe meglio di mille e mille dialoghi o approfondimenti del background. Master Chief è il più grande eroe di un videogioco di sempre, il primo ad essere creato con vero talento, competenza e, sopratutto, *consapevolezza*. Lo Spartan John 117, amichevolmente noto come Master Chief, ha guadagnato sul campo il pieno diritto di sedere alla stessa tavola di personaggi come John McLane, Jack Bauer, Dirty Harry, Spider-Man, Superman... e John Wayne, naturalmente.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre



DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies.it

IL VIDEOGAME COME META-TESTO

Il videogame contemporaneo è una piattaforma multimediale, una costellazione di applicazioni di carattere trans-ludico mascherata da puro intrattenimento. Negli ultimi anni, la natura stessa dell'oggetto in questione è radicalmente cambiata, grazie ad innovative soluzioni di design, nuove infrastrutture e, soprattutto, pratiche di consumo. Non dimentichiamo, infatti, che è la dimensione sociale a condizionare l'innovazione tecnologica, e non viceversa. Si pensi, per esempio, all'opzione dell'album di famiglia nell'originale *The Sims*, che ha reso possibili prassi di interazione con il testo assai differenti da quelle originariamente pianificate dai progettisti: la possibilità di scattare delle "fotografie" dei personaggi e di costruire delle storie da condividere in rete ha anticipato di diversi anni fenomeni di partecipazione e co-produzione testuale di massa altrimenti noti come Web 2.0.

The Sims 2 non ha fatto altro che estendere la natura "debordante" di questo testo ibrido, offrendo agli utenti la possibilità di produrre machinima in modo semplice e intuitivo. Il successo dell'operazione è confermato dalla proliferazione di file audiovisivi disponibili sul sito ufficiale di Electronic Arts, su YouTube e su migliaia di altri blog disseminati in rete.

Non deve dunque sorprendere se i videogiochi più recenti offrano svariate modalità di interazione che ampliano e ridefiniscono l'oggetto (e l'intento) ludico di partenza. Per ragioni di spazio, mi limito a citare pochi esempi. Il primo è Virtua Tennis TV, una sorta di "canale" televisivo virtuale originariamente introdotto da *Virtua Tennis 3* per Xbox 360 che consente agli utenti di visionare partite di tennis giocate su Xbox Live. Il sistema offre tre opzioni: "live games" (partite giocate in diretta o tempo-reale su XBL), "highlights" (segmenti video delle migliori partite) e "all star channel" (per seguire le performance registrate di un singolo atleta). Virtua Tennis TV attesta in modo inequivocabile che il videogame non solo prevede ma legittima forme di fruizione spettatoriale oltre che interattive, smentendo il luogo comune che nega ogni valore al "videogioco-guardato" rispetto al "videogioco-giocato". Del resto, Virtua Tennis TV segue a ruota la formula vincente di un altro 'network' ludico, GothamTV, il canale televisivo "virtuale" introdotto da *Project Gotham Racing 3*. Grazie a questa opzione, gli utenti possono assistere alle gare degli altri utenti "trasmesse" su Xbox Live. Il sistema supporta fino a un massimo di trentamila spettatori collegati simultaneamente. La serie di *Project Gotham Racing* ha inoltre introdotto una sofisticata modalità fotografica denominata "Photo Mode" che consente agli utenti di scattare delle splendide fotografie digitali alle vetture e di condividerle in forma elettronica. Il quarto capitolo, pubblicato lo scorso ottobre, ha introdotto effetti di ritocco e manipolazione per creare stupefacenti immagini. Il notevole successo dell'iniziativa ha spinto Bizarre Creations ad indire un concorso, premiando i migliori giocatori-fotografi.

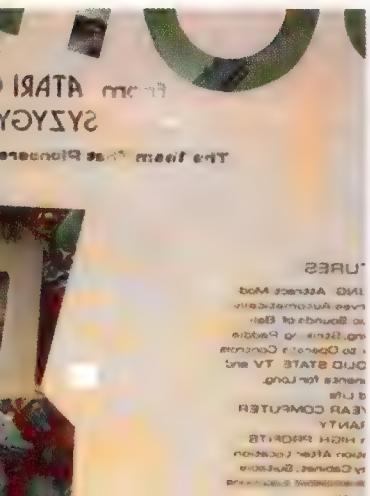
Con *skate*, Electronic Arts ha introdotto una innovativa modalità di consumo, offrendo agli utenti la possibilità di registrare un videoclip della propria performance e di condividerlo con altri utenti. I giocatori possono dunque fruire e archiviare fotografie e video sul sito ufficiale (skate.ea.com) oppure su Xbox Live. I testi prodotti vengono giudicati dagli utenti della comunità, dando luogo a curiosi fenomeni di "meritocrazia artistica". Anche se *skate* è stato introdotto da poche settimane, la produzione di clip amatoriale è già considerevole, a conferma che la creatività trans-ludica dei gamers non conosce limiti.

L'ultimo esempio che vorrei proporre è *Halo 3*. Il capolavoro di Bungie prevede l'opzione di registrazione di machinima direttamente dal menu principale. Grazie al "Save Film", il giocatore può infatti salvare la propria performance ludica, creando un file "vidoc" che può essere visionato per mezzo del motore di gioco. L'utente può gestire la macchina da presa virtuale che ha registrato l'azione, salvando il risultante filmato a differenti risoluzioni (da un minimo di 480i a un massimo di 1080p), creando de facto dei cortometraggi di poche decine di megabyte. Gli utenti possono inoltre scattare immagini in alta risoluzione delle performance registrate per mezzo del Saved Film e condividerle sul sito ufficiale di Bungie.

Questi esempi, che rappresentano la punta dell'iceberg, illustrano la natura stratificata e complessa del videogame contemporaneo, un meta-testo che, oltre alle prassi ludiche, offre svariate possibilità di consumo, produzione e condivisione di artefatti culturali come immagini e video (in diretta e registrati). Da una parte il videogame rimedia forme espressive esistenti (il cinema, la televisione, la fotografia), dall'altra propone forme mediali ibride che sintetizzano e insieme superano l'offerta esistente. Vista la natura sorprendentemente dinamica del gioco digitale è lecito attendersi per i prossimi anni sempre più sofisticate modalità di co-produzione di testi secondari.

Quello che ci interessa capire non è tanto quello che i videogame possono fare per noi, bensì quello quello che possiamo (e potremo) fare con un videogame.

Matteo Bittanti si occupa di new media e videogame. Vive a San Francisco. Per ulteriori informazioni: mattscape.com.



DI RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

A CHE PUNTO SIAMO?

Immaginate questa scena: siamo nel 2057, e alcuni tizi con indosso tute d'argento dotate di cinture enormi scendono dalle loro hovercar e si mettono a discutere dell'ultimo ritrovato dell'intrattenimento interattivo. A un certo punto, uno di loro esclama: "Perdincibacco! Riuscite a immaginare come doveva essere giocare un videogioco nel 2007? Quell'epoca era così..." Già, così come? Cosa penseranno costoro di noi, dall'alto della loro prospettiva storica? Considereranno questo un periodo di stagnazione e penseranno che siamo una massa d'allocchi accecati da dogmi ridicoli e forze di mercato che conducono il medium nella direzione sbagliata? La considereranno un'età dell'oro, in cui le frontiere sono spalancate e il progresso in qualche campo è cosa naturale? O forse, chissà, siamo tutti sull'orlo di un qualche epocale rivolgimento che spingerà i videogiochi a conseguire obiettivi inimmaginabili?

> "Forse, chissà, siamo tutti sull'orlo di un qualche epocale rivolgimento che spingerà i videogiochi a conseguire obiettivi inimmaginabili"

Vediamola in un altro modo: facciamo finta che ci sia una sorta di 'barra di caricamento' per il progresso del nostro medium. All'estrema sinistra ci sarà qualcosa come il 1962, anno in cui *Spacewar* apparve per la prima volta in un mainframe del MIT, o il 1975, quando i primi *Pong* arrivarono nelle case. Sulla destra, invece, ci sarà il punto in cui raggiungeremo un ipotetico apice del progresso, il momento in cui il medium sarà maturato e 'compreso' del tutto e in cui avremo dato ogni tipo di contributo possibile e immaginabile, lasciandoci dunque semplicemente a raffinare, sperimentare e aumentare la gamma delle tematiche (assumiamo, per evitare digressioni, che film, letteratura, musica e pittura abbiano già raggiunto questo apice). A che punto è, dunque, questa barra di caricamento? Al cinque per cento, ovvero agli inizi della decifrazione del codice? Al sessantasei per cento, ovvero a poco più della metà? Oppure al cento per cento, ovvero al punto di arrivo oltre il quale non si può andare?

Gli storici della cinematografia vi esporranno più accuratamente di quanto potrei fare io la lunga strada che il film ha dovuto percorrere prima di decollare. I fratelli Lumière, praticamente gli inventori del cinema, vengono spesso citati per la loro famigerata frase "Il cinema è un'invenzione senza alcun futuro" (eccetto il fatto che la dissero in francese, essendo francesi): lo consideravano un divertimento effimero, utile più che altro ad allarmare il pubblico mostrando treni in corsa, dirigibili a tutta birra e simili. Sono serviti quarant'anni, e forse più, per scoprire le qualità uniche del medium, quelle che lo rendono qualcosa di più che un semplice mostro di Frankenstein creato unendo fotografia e teatro. Possiamo ridere sprezzantemente di quei due zoticoni miopi dei fratelli Lumière, ma prima di andare su di giri dovremmo fermarci a pensare ai succitati tizi del 2057 e a quello che penseranno di noi.

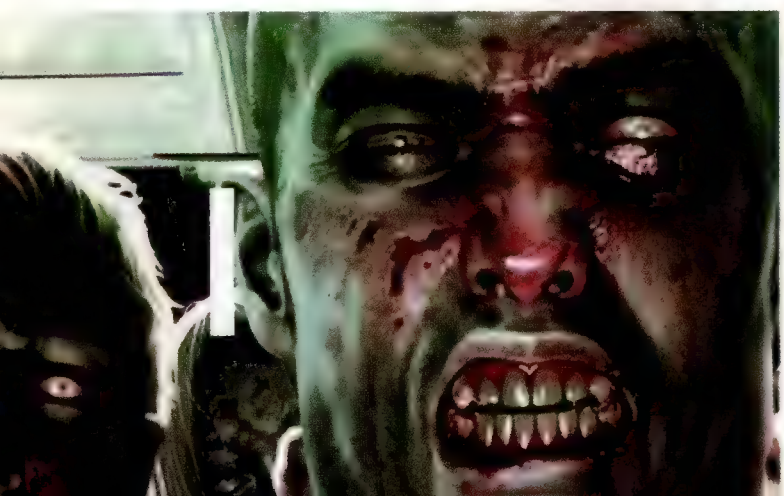
Un videogioco vi ha mai cambiato la vita, o contribuito alla vostra illuminazione personale? Vi è mai capitato di accendere un gioco che amate per essere confortati dalle emozioni che vi provoca? Lo chiedo perché per poter rispondere alla domanda sul progresso del medium dovremmo esaminare ciò che i giochi considerati al culmine dell'evoluzione artistica sono in grado di provocare. Lo chiedo anche perché penso che la maggior parte dei veri appassionati risponderà positivamente a una o più delle domande solo in base al livello di vulnerabilità del momento. Questo implica forse il raggiungimento del 100% nella nostra ipotetica barra del progresso?

Amo i videogiochi, ma un po' spero che la percentuale sia solo al cinque per cento. Quando ero giovane mi esaltava l'idea di diventare potentissimo: quale adolescente che si rispetti non brama di rivestirsi di un'armatura invincibile e di annientare intere civiltà? Ora che sono palesemente adulto, però, sembra che i giochi non si siano mantenuti al passo con l'evoluzione dei miei gusti, e sempre di più mi ritrovo a rivolgermi a libri e film per trovare forme d'intrattenimento che lascino un segno nella mia vita. Come professionista creativo che lavora nell'industria, mi rendo conto che è come se dessi la colpa anche a me stesso. C'è ancora un buon 95% di meraviglie future che ci aspetta, se riusciamo a capire come arrivarci.

In origine si pensava che i fumetti dovessero limitarsi a raccontare di tizi che combattevano il crimine con i loro superpoteri, poi una graphic novel vinse un Pulitzer e la cosa mise talmente in difficoltà i noiosi vegliardi che se ne occupavano che loro stessi crearono una nuova tipologia di premi per evitare che ciò succedesse di nuovo. In origine si pensava che la musica rock fosse buona solo per far muovere i fianchi in modo indecente a delle brave ragazzine cattoliche, ma adesso conosciamo bene la sua potenza espressiva. Al momento l'arte interattiva riguarda giocatori di calcio, zombie, soldati, macchine da corsa e idraulici. Tutto molto bello, ma in che modo potremo sorprendere e spaventare tutti quanti?

La creazione di un nuovo medium è un evento raro. Tolti i videogiochi, è successo per i film e forse i fumetti, e poi nient'altro, negli scorsi secoli. Eppure eccoci qua, a scrivere i primi capitoli della storia di un nuovo medium. È grandioso, no? Ma intimidisce. Cosa dovremo fare?

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg

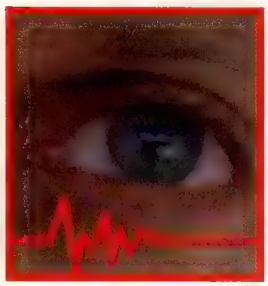


Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Ok, quindi volete essere pubblicati su Game Pro. Niente di più facile. Inventatevi un argomento furbo ("Metalmark ci casca di sicuro, figurati se non pubblica la lettera di una videogiocatrice che ha deciso di accoppiarsi con tutto il suo clan di World of Warcraft!") e scrivete a Borderline all'indirizzo email gamepro@sprea.it. Se siete artisti dei graffiti, scrivete la lettera su un muro, staccate il muro e speditelo a Game Pro, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). C'è anche un bellissimo forum per parlare con noi (più che altro, è bellissimo sebbene si parli con noi!) a questo indirizzo web: http:\\forum.gamesradar.it. Passateci, no? Magari ci trovate anche qualche ragazza.



LIFE 2.0

Chi mi conosce sa che qualche mese fa ho subito una gravissima perdita familiare. Mi fa piacere dare la lieta notizia che a fine novembre io e Franny ricominciamo, con la nascita di una bambina che di nuovo chiameremo Mila. È il nostro modo di sconfiggere la sorte, come in un videogioco: insert coin to continue. La nostra partita, evidentemente, non era finita, e per me questo ha il sapore di una vittoria. Ora però parliamo di videogiochi.

Ho letto con piacere le dichiarazioni di Gabe Newell contro la PlayStation 3 e quelle di Tomonobu Itagaki contro il producer di Devil May Cry 4. Non perché ce l'abbia con la PS3 o con Capcom, beninteso, ma perché amo il fatto che ci siano personaggi che dicono ciò che pensano, che in barba alla "correttezza" attacchino colleghi, console, giochi e tendenze dell'industria. Che orrendo scenario sarebbe una gaming industry ridotta come il calcio, fatta di dichiarazioni vuote e di facciata, di "il Mister ha ragione" e "la palla è rotonda". Molto onestamente, preferiamo, ogni tanto, sentire anche che l'arbitro è cornuto. Specialmente se lo è davvero!

Itagaki, ninja sullo schermo ma anche nella vita, fa più vittime con la lingua che con la spada, e non ci riferiamo alle accuse di molestie sessuali che ha ricevuto qualche tempo fa. "Se falliremo, sprofonderemo all'Inferno", disse Hiroshi Yamauchi, il nostro Presidente. Dirà mai qualcosa di simile il Riccitiello di EA? Meditiamo insieme su questo, BorderliNerds, e difendiamo i pazzi, i profeti e i corsari. Senza di loro, c'è solo la calma piatta, e dove c'è la calma piatta, il genio muore.

Marco Accordi Rickards
Metalmark

Jumpman Reborn

Salve redazione! Sono >V@len$<, un accanito Nintendo fan che vi ha scritto più di una volta. Volevo affrontare un problema che mi assilla da un annetto a questa parte, precisamente dalla presentazione dell'attesissimo *Super Mario Galaxy* all'E3. Vedendo i vari trailer e i video con tutti i fortunelli che provavano il gioco, sono rimasto sbalordito dall'originalità e l'inventiva di questo gioco ("cavolo, Mario che vola tra i pianeti nello spazio!"). Ho sempre atteso con impazienza questo titolo (era il famoso progetto segreto col nome di Mario 128), è il mio most wanted e so che sarà bellissimo. Perché, dite? Ma ovviamente perché è il nuovo Mario!

Entusiasmato dall'attesa, ho voluto "ripassare" un po' dei titoli a tre dimensioni dell'idraulico e da lì mi è sorto un dubbio. *Super Mario 64* è forse a ragione considerato da molti il miglior titolo di tutti i tempi, non solo per la qualità del gioco in sé, ma anche (e soprattutto) per le innovazioni che ha portato nel mondo dei videogiochi. *SM64* ha creato il gioco d'azione/piattaforme a tre dimensioni, segnando il futuro di tutta l'industria videoludica. *Super Mario Sunshine*, seguito di *SM64*, non si è dimostrato in grado di superare la prova del predecessore. *SMS* sfrutta in modo migliore le potenzialità del 3D, soprattutto nel geniale level design, ma non porta con sé delle novità degne di nota, è semplicemente un nuovo *SM64* di qualità inferiore. "Hai detto niente!" Direte voi. E sono d'accordissimo, visto che *SM64* è comunque un gioco dalla qualità eccelsa. Le innovazioni portate da *SM64* sono troppo spesse, è difficile replicare un tale salto di qualità, ma resta il fatto che molti dei fan dell'idraulico sono rimasti delusi.

Ora, *Super Mario Galaxy*, quel gioco che è stato tenuto segreto per molti anni per paura di plagio (eh sì, *SMG* non è altro che quel progetto che noi chiamavamo col nome in codice di *Super Mario 128*, malgrado la contestazione di molti), promette di dare una scrollata alla classica struttura di gioco, con un'idea tanto bizzarra quanto geniale. Ma sarà davvero sufficiente per rendere questo gioco all'altezza dell'episodio per 64? Voglio dire... che sarà un capolavoro ne sono sicuro, senza dubbio la killer application del Wii, ma sarà in grado di rivoluzionare il modo di giocare come ha fatto *SM64*? La rivoluzione di *SM64* è stata enorme e difficile da replicare, ma Miyamoto è sempre stato fiducioso dando a questo gioco l'appellativo di "idea geniale". All'E3, il buon Reggie ha subito chiarito che *SMG* sarà il vero seguito di *SM64*. Sarà vero? Riuscirà Mario a spianare la strada verso il futuro dei videogiochi ancora una volta, come ha fatto sul N64? io sono fiducioso, e voi?

Vi prego di pubblicarmi, spero che la discussione possa spingere voi ed altri lettori ad affrontare il mio stesso problema. Un saluto a tutta la redazione.

>V@len$<

"Chi è più slegato dalla realtà? Io che ho passato mesi a giocare a *Gears of Wars* online falciando i simulacri di amici e conoscenti con sommo spargimento di sangue e budella immaginari, oppure quella ragazza, che chiama per nome un personaggio della televisione, trattandolo come una persona che vede tutti i giorni e con cui condivide parte della propria vita?"

Alessandro Mazzega

La terza dimensione arriva una volta sola, amico. O Mario viaggia nel tempo o siamo fritti, stavolta. A parte gli scherzi, il Wii spunti di vera innovazione li dà, però non credo che Galaxy possa essere una pietra angolare dell'industria e del medium videoludico. Forse sarà solo un capolavoro. Non carichiamo il nostro idraulico di un preso eccessivo, lui deve saltare. Corri, Mario, corri. Salta e portaci in cielo con te, per mano, dove tutto è così dannatamente azzurro.

Defenders of the Faith

Salve Metalmark.Ti conosco da quando eri redattore di Cube Magazine, rivista, fattelo dire, veramente orrenda [bene, ottimo inizio. NdMM]. Pertanto ero un po' preoccupato per il tuo prendere le redini della mia amata Videogiochi... ciò nonostante mi hai sorpreso positivamente. **Game Pro** è sicuramente un'ottima rivista e sei riuscito a dare alla posta quel tocco di personalità che prima mancava. Dopo questi inutili convenevoli, passiamo al sodo. Oggi ho scaricato *Beneath a Steel Sky*, vecchia avventura grafica. Premetto che avendo vent'anni non l'avevo mai giocata prima d'ora. Quindi sì, parlo di retrogaming, ma nessuno venga a tirare fuori la solita menata sulla nostalgia. Quello che mi sono ritrovato davanti è un gioco veramente stupendo, complesso e profondo con una trama accattivante e personaggi ben

Mi sono innamorato di questo DS di legno. Sarà che mi ricorda l'Intellivision, sarà che sono pazzo. Non lo so. E secondo me funziona pure.

È meglio Borderline o un piatto di lasagne?

tratteggiati. La cosa sconvolgente è che molti di questi elementi farebbero gridare al miracolo se posti in un gioco odierno. Dove ritrovare un gioco in cui un robot ironizza sulle leggi della robotica di Asimov? Si parla sempre di più dell'introduzione di scelte morali e di tematiche adulte all'interno del medium odierno, dimenticando che già in precedenza molti di questi elementi sono stati trattati in numerosi giochi. Se lo osserviamo in quest'ottica, il retrogaming assume una funzione quasi didattica sia per chi gioca sia per i game designer. Se si smettesse di tacciare il retrogaming come roba per cariatidi del videogioco, per "quelli del Commodore 64", forse riusciremmo a creare una comunità di gamer più esigenti e consapevoli delle capacità del medium. Ed anche chi crea giochi cercherebbe di spingersi oltre, capirebbe di essere sulle spalle dei giganti. Certo il medium è molto evoluto negli ultimi anni e a gran velocità, ma sembra anche che molte idee sviluppate precedentemente cadano in una sorta di "medioevo videoludico" da cui essere ritirate fuori come se fossero nuovi punti di svolta rivoluzionari. Oserei dire che si potrebbe auspicare alla creazione di una sorta di storia dell'arte videoludica che permetta di osservare l'entrata di idee veramente innovative nel campo videoludico. In un momento come questo, in cui il videogioco corre a gran fretta verso il mass market e l'accettazione, penso sia fondamentale che esso conservi le sue radici e sia consapevole della sua identità e della sua evoluzione. Altrimenti tra vent'anni potremmo ritrovarci ad aspettare con grande ansia un gioco in cui l'attività principale sia nascondersi alla vista dei nemici.

Supermario

Sono d'accordissimo, il tuo discorso non è altro che una ulteriore elaborazione della crociata per la trasformazione dei videogiocatori in conscious gamer. Il retrogaming è la storia dei videogiochi, la nostra base culturale, e non è un caso che nascano mediateche che raccolgono anche i videogiochi e corsi che prevedono la ludologia come materia d'esame. Ti sei stupito, giustamente, per Beneath a Steel Sky. Ora torna più indietro e gioca qualche text-only adventure di Infocom. Poi ne riparliamo, ok?

Il live retrogaming, nel senso che i vecchi giochi sono messi in scena dal vivo. Voglio partecipare a qualcosa di simile sull'hentai, ma senza tentacoli.

Paper Max

Caro Metalmark, Sono decisamente d'accordo con il tuo editoriale di **Game Pro** 4! Ho 34 anni, videogioco dal 1988 e... conservo ancora le riviste "Anni 80 e 90". Le informazioni su Internet non potranno mai sostituire il fascino della carta patinata di una rivista... che porto sempre in treno con me quando mi reco al lavoro. Inoltre, Videogiochi prima, **Game Pro** adesso fanno bella figura nella mia libreria. Senza contare che gli approfondimenti che trovo su **Game Pro** sono proprio quelli che cerca un "vecchio" videogiocatore come me.
A presto,
SenpaiMax

Max, sono contento della lettera, però non mi basta. Dove vai in treno? Che lavoro fai? Dicci di te, di come i videogiochi permeano o meno la tua vita... ma anche della tua vita e basta. Amori, rabbia, delusioni, momenti di esaltazione. Vale per tutti. Siamo una comunità di gente vera, viva, di uomini (molti) e donne (pochissime) che si ritrovano con la scusa dei videogiochi. Scrivete e raccontatevi, voglio conoscervi tutti.

Brain Raping

Caro Marco, salto i complimenti di rito per arrivare subito al nocciolo della questione. Ho letto con molto interesse la tavola rotonda sulla censura pubblicata sul numero 3 e ho riflettuto a lungo a riguardo. Non conosco Diego Cajelli e ho letto solamente i primi numeri di Dampyr ma le sue risposte gli hanno fatto guadagnare la più sincera stima da parte mia. In risposta a una delle domande su cui si basa l'articolo Diego analizza due diversi livelli di violenza, andando a scoprirne una tipologia nascosta ai più. Per far capire il concetto nomina la televisione come veicolo principale di tale tipo di violenza, quello più subdolo e indiretto. Leggendo l'articolo mi sono subito ritrovato: sostengo le tesi di Diego da anni e vedendolo nominare gli immondi programmi della De Filippi mi è tornato alla mente un fatto vissuto qualche anno addietro. Una domenica sera ero di ritorno da Monaco di Baviera, sul treno che attraversa le Alpi per poi raggiungere Mestre e infine Milano. La stanchezza era dilagante dopo aver assistito a una data del Taste of Chaos, festival musicale itinerante che quell'anno, ovviamente, non raggiunse l'Italia. Il modo migliore per passare il tempo su un treno è leggere o farsi accompagnare dalla musica. Di quest'ultima ne avevo davvero abbastanza grazie alla quantità di gruppi visti dal vivo la sera prima e quindi mi diedi alla lettura, complice l'ottimo silenzio presente sulla carrozza dato lo scarso numero di occupanti. Appena superata la frontiera italiana il treno si fermò in un piccolo paese e salirono due ragazze molto giovani. Ovviamente ebbi la sfortuna di ritrovarmele sedute davanti, con la conseguenza di dover per forza subire i loro discorsi. Dopo qualche chiacchiera una chiese all'altra: "Cosa hai fatto ieri sera?" L'amica rispose senza entusiasmo: "Nulla di particolare, sono stata a casa. Tanto c'era Maria". La prima non capì e con poco tatto chiese: "Maria? Maria chi?" L'altra allora si infuriò e con rabbia rispose: "Come Maria chi? La De Filippi, no?", sottolineando con la voce l'ovvietà della risposta. Il discorso proseguì su questo tono e io mi sforzai nell'escludere l'input audio del mio cervello per farmi avvolgere completamente dal libro che avevo tra le mani.

Quel fatto mi rimase nello stomaco per mesi ed è riaffiorato prepotentemente leggendo la risposta di Diego. Torniamo quindi ai due livelli di violenza: livello 1, violenza esplicita (videogiochi violenti, in

REVIEW-BY-MAIL

COOKING MAMA

FORMATO: FAMIGLIA DISPONIBILE: L'HO VISTO ANCHE AL PAM
PUBLISHER: NONNA AMELIA HOLDING
SVILUPPO: 30 MINUTI A FUOCO MEDIO

Un mancato tentativo di porre un freno al problema dei Bamboccioni, confezionato sotto forma di non videogioco per Nintendo Wii col fine ultimo di far comprendere a una platea di single, devoti e ben nutriti trentenni la bellezza e la stimolante creatività dietro la preparazione di svariati manicaretti, magari inducendoli a volare via dal nido materno, verso i lidi della vita. Surreale. **[1]**

DI EMILIANO RIBAUDO

Sixaxis? Dual Shock 3? Ma va là! La vera rivoluzione è il pad di cioccolato gigante presentato da Sony alla fiera Eurochocolate. Non c'è console war che tenga: il cioccolato mette tutti d'accordo.

questo caso); livello 2, violenza implicita (televisione e programmi della De Filippi).

La domanda che mi sorge spontanea è: quale delle due persone è più slegata dalla realtà? Io che ho passato mesi a giocare a *Gears of Wars* online falciando i simulacri di amici e conoscenti con sommo spargimento di sangue e budella immaginari, oppure quella ragazza, che chiama per nome un personaggio della televisione, trattandolo come una persona che vede tutti i giorni e con cui condivide parte della propria vita? La violenza dei videogiochi ha fatto sì che io non sia più in grado di distinguere il reale dall'immaginario? La violenza televisiva ha fatto sì che quella ragazza non sia più in grado di distinguere il reale dall'immaginario? Un conto è immedesimarsi, un conto è farsi stuprare il cervello.

Un saluto.

Alessandro Mazzega

"Se si smettesse di tacciare il retrogaming come roba per cariatidi del videogioco, per "quelli del Commodore 64", forse riusciremmo a creare una comunità di gamer più esigenti e consapevoli delle capacità del medium."

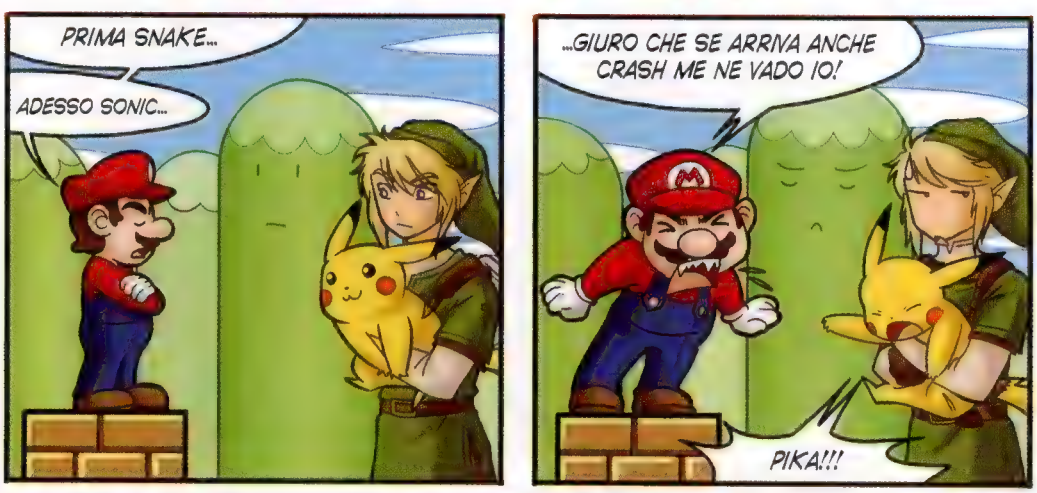
Supermario

Brividi. Brividi e standing fucking ovation per la tua lettera, Alessandro. Pronunci parole vere, forti e dannatamente giuste. Non saprei cos'altro aggiungere, amico. Sei un grande.

Cronache del Porcospino 1: Games Unlimited

Ciao Metalmark, comincio con i consueti complimenti alla rivista e a tutto lo staff. Vi seguo da sempre, posso tranquillamente dire che siete l'unica rivista di videogiochi che abbia mai letto, come in un albero genealogico ho iniziato con i vostri antenati per arrivare, oggi, fino a voi. Anche se a mio parere ereditare caratteristiche dai propri antenati non è sempre cosa buona e giusta, mi toglie quella convinzione di essere unico, nel bene e nel male, al mondo... Ma passiamo ad altro, ti scrivo per rispondere alla lettera di Kacacevic del n°4. Sono due i punti che voglio focalizzare della sua lettera: primo, il suo attribuire la fine del sogno SEGA alle controparti avversarie; secondo, affermare più o meno apertamente/indirettamente che le attuali software house non capiscano niente di videogiochi. Se una console fallisce, i motivi possono essere tanti, ma alla fine è sempre uno: non vende abbastanza. E per vendere non bastano solo i giochi interni, ma serve il supporto delle software house terze parti, quei giochi su licenza che a me fanno tanto schifo ecc... E qui arriviamo al punto numero due: la console altro non è che un insieme di freddi e sterili circuiti. Certo, io adoro le abbondanti curve della mia PS3 o il look stile Mac del mio Wii. Ma ciò che le rende speciali è il software che hanno in circolo. E quindi devo dire grazie a tutte le software house che hanno realizzato quei capolavori che continuano a tenermi inchiodato davanti allo schermo da quasi 20 anni. Caro Kacacevic, anche io sono un dannato sentimentale e considero le mie console come estensione del mio essere, insieme a loro ho riso, pianto, sognato, ho preso delusioni e sono rimasto stupito. Ma se domani dovessero chiudere battenti, passerei tranquillamente alla/e console rimaste, perché io amo videogiocare e basta!!! È questa la mia passione, non collezionare console del mio brand preferito. Ho giocato *Shenmue2* sul Dreamcast prestatomi da un amico... che gioco, ragazzi! Uno di quelli che vorresti non finissero mai, che ti rapisce anche durante le fasi più banali. Vorrei tanto che uscisse il terzo capitolo. E se un domani dovesse uscire, chi se ne frega se sarà su la console Sony, Nintendo, Microsoft o magari Sega.

PRESS PLAY



di Metalmark e Flavia

Ecco a voi lo speciale sul Tokyo Game Show: esaustivo, interessante, assolutamente non noioso o troppo prolisso. Siamo o non siamo la più bella rivista di videogiochi di tutti i tempi?!

Shenmue rimarrà sempre lo stesso, indipendentemente dall'hardware su cui girerà. Quindi, Kacacevic, non guardarti troppo indietro, ma godi di quello che hai adesso. È vero, spesso il nostro maggior limite siamo proprio noi stessi.

Ciao Metalmark, alla prossima.

Berserker79

Cronache del Porcospino 2: Dreamcast? It's still cool, man

In Risposta alla Replica della lettera "Obliterating the Hedgehog", su **Game Pro** 004.

Sai qual è il problema? SEGA era avanti, SEGA offriva tanto, troppo... Ok, è vero. *Shenmue* ha fatto terra bruciata, come dici tu, sotto i piedi di Suzuki-san, ma non certo per la qualità insufficiente del prodotto. In questo caso c'è da analizzare quello che è sempre stato il grande limite/pregio della casa del Porcospino: concepire ciò che il mercato ANCORA non chiedesse, cose su cui era ANCORA impreparato. Bada bene la messa in evidenza di "ANCORA". Perché questa puntualizzazione? Un certo *Virtua Fighter* per Saturn, commercializzato nel lontano 1995, fu criticato a tutto spiano, e bocciato fin da subito. Ora è considerato uno dei migliori picchiaduro 3D, IL migliore, per quanto mi riguarda,con una profondità e una tecnica ancora impareggiabile e, converrai con me, le meccaniche e il gameplay sono rimaste pressoché invariate. Nel 1998, Dreamcast offriva un servizio Online che non aveva nulla, ma proprio nulla, da invidiare agli attuali Playstation Network e Live. 10 (dieci) anni fa, cazzo. Far parte del mondo di *Phantasy Star Online* per me è stato fantastico, entrare così presto in un mondo virtuale ben fatto, con l'immediatezza di una console era il massimo e ogni volta che mi accingo a provare un MMORPG attuale non posso fare a meno di rammentare le piccole emozioni che provavo con la scatola bianca. E allora dopo questi piccoli esempi (ma ci sarebbe ancora molto da dire...), ti dico: per SEGA prima venivano i videogiocatori, e poi il mercato. Ed è per questo che porterò per sempre questo marchio nel cuore. "Get a life. And get a Dreamcast".

Kacacevic alias Vittorio

Un botta e risposta fulminante, bellissimo. Non lo guasterò con miei ulteriori commenti, se non uno, cattivissimo. Su Sonic. Considerati gli sviluppi degli ultimi anni, credo che sia giunto il momento che Sonic corra sui verdi prati dell'Aldilà. Ogni nuovo Anello è solo una profanazione della memoria, un insulto al Dio Blu di un tempo. Intoniamo un requiem e seppelliamo il porcospino. Prima che sia troppo tardi.

Heal'em up

Qualcosa in questo mondo sta cambiando, e la consapevolezza di ciò che sta per accadere mi ha investito questa mattina, mi ha colto impreparato, mi ha sballottato fra mille pensieri, mi ha fatto perdere completamente l'attenzione e mi ha distolto dalla lezione di chirurgia generale che stavo cercando affannosamente di seguire intorpidito nel freddo che avvolge Milano la mattina presto. Cosa ha fatto scattare in me la lampadina? Ebbene è stato il professore il quale, facendo un paragone fra l'artroscopia e i videogiochi, ha affermato che: "Beh, non si tratta esattamente di uno sparatutto, ma più di un guarisci-tutto", fra le risate dei presenti. Flashback: il giorno prima mi reco all'edicola per ritirare la prenotazione del numero 5 e vengo colto nell'atto dell'acquisto da tre studenti di terza; "Occhei", dico fra me e me, "prepariamoci agli sfottò. Tra l'altro la copertina di 'sto mese è proprio il cliché dello sfigato... la facciozza di Mario... non poteva capitarmi qualcosa come la copertina del 2?" E invece, con mia sorpresa, mi ritrovo un attimo dopo sulla panchina a disquisire con loro del titolo che valesse la pena comprare in quel periodo, sfogliando **Game Pro**, prendendo in considerazione molti giochi, ogni piattaforma, LAN, online gaming. Non ci siamo nemmeno soffermati a parlare di *Halo 3* (personalmente comprato e finito in un paio di giorni, ma argomento volutamente evitato per fare la prova popolarità) e, udite udite, della serie *PES*, anziché scivolare nel gossip dell'ultimi acquisti dell'Inter, si è semplicemente affermato che fosse un valido titolo sportivo. E niente *GTA*. Tre dati che mi confermano un interesse che va aldilà dell'accanimento mediatico e della pubblicità. Un interesse per i videogiochi che, si badi bene, non nasce in una facoltà di nerd laureandi in ingegneria informatica, ma in un ambiente didattico sicuramente meno prevedibile in quanto a passioni e hobby.

E oggi un professore sulla cinquantina parla di sparatutto. E la classe ha l'aria di capire la battuta, e ride. Penso: cavolo! Oggi la gente sa che cos'è uno sparatutto! Qualcosa sta nascendo, per scaramanzia non la chiamerò cultura videoludica, ma è certo che la conoscenza pubblica del mondo del videogioco non è più ferma a quello stato primordiale ed ignorante in cui certi articoli di Panorama, sconsolando noi gamer, ci fanno credere l'Italia ristagni ancora. La gente tace del videogioco, forse teme lo stereotipo del giocatore disadattato, ma ormai sa, vuole parlarne come del cinema, dei libri, della musica. Abbiamo solo bisogno di essere spronati. Diamoci una mano. E se non vi fidate fate una prova voi stessi, parlando coi vostri colleghi d'ufficio, i vostri compagni di facoltà. Rimarrete sorpresi come lo sono rimasto io.

Sinex

Ci stiamo infiltrando negli interstizi della società, come un virus letale e inarrestabile. Penetreremo nei cuori e nelle menti di tutti, facendo breccia nei muri eretti dall'ignoranza, forti del fatto che nostra è la Verità. Perché quando parliamo di videogiochi, noi li conosciamo, loro no. Non è una differenza trascurabile.

Start new game

Contro un improvviso, violento game over, hai sempre due possibilità. Estrarre il gioco, sbattere il pad per terra e mandare tutto al diavolo, oppure respirare profondamente, raccogliere le idee e premere il tasto per giocare di nuovo. In quel preciso momento, tutto è immobile. Non c'è nessuno con te. Tu e il gioco. In quel preciso momento, devi scegliere tra la vita e la morte. Io ho scelto la vita. Scegliete la vita.

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

Chi è qui a rispondere alle vostre lettere ama Pikachu più di Mario.

Nel prossimo numero

Game Pro 007
in vendita il 30 novembre

SUPREMAZIA AEREA ASSOLUTA

NOVEMBRE 2007

ACE COMBAT™ 6

Fires of Liberation

Unisciti alla rivoluzione dei combattimenti aerei! **Sali a bordo dei tuoi aerei da combattimento preferiti e affronta epiche battaglie su vasta scala alla velocità del suono.**

- **>> Vivi le zone di guerra con dettagli fotorealistici!**
- **>> Dimostra la tua supremazia a livello mondiale nelle modalità multiplayer a 16 giocatori!**
- **>> Scegli il tuo approccio tattico all'interno di un enorme teatro di battaglia!**
- **>> Comanda unità da combattimento aeree, navali e terrestri!**
- **>> Pilota autentici aerei da guerra ricreati perfettamente in ogni dettaglio!**
- **>> Vivi autentici drammi sui campi di battaglia!**

*Illustration created from actual in-game footage

12+ www.pegi.info

www.atari.it
www.acecombat.eu

PROVA
LA DEMO SINGLE PLAYER
DISPONIBILE SU XBOX LIVE!

namco

XBOX 360 XBOX LIVE

BANDAI NAMCO Games

ATARI

ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by ATARI Europe SASU All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © GeoEye © INTA Spacetrak © DigitalGlobe/iUtechSoft

PROGRAMMA PREVIEW

FARCRY 2

TONY HAWK'S PROVING GROUND

SPORE

KANE & LYNCH DEAD MEN

Ni+hts Journey of Dreams™

RATCHET & CLANK FUTURE TOOLS OF DESTRUCTION

SEGA RALLY

PROGRAMMA REVIEW

skate.™

CLIVE BARKER'S JERICHO™

PGR4 PROJECT GOTHAM RACING®

singstar™

JAM SESSIONS™

L·A·I·R

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

wipEout PULSE

SPECIAL GUEST: HELLGATE: LONDON, ALONE IN THE DARK + ALTRI...

GAME PRO N°6 - MENSILE - DICEMBRE 2007 - € 6,00

Sprea Editori ITALY 9 771971 950007 70006